



Der Action-Knaller "Super Metroid





Mystik und Magie in "Secret of Man



Heiße News: Der Super Game Boy





3/94

## Super Nintendo

Secret of Mana	5
Mega Man X14	1
Pac-Attack20	)
Plok22	2
Super Metroid26	5

Klassiker: The Legend of Zelda/ The Adventure of Link ..58 Kirby's Adventure .....62 Donkey Kong ......66

## Game Boy

Wario Land ......44 Kirby's Pinball Land ... 52

## **CN-Special**

News	3
Mailbox	4
Lexikon	.34
Special:	
Super Game Boy	.36
Poster	
System Charts	.40
Game Talk:	
Super Metroid	.42
Neu: Kirby-Comic	.54
Trick Zone	.68
Rätsel/Impressum	



## $N \cdot E \cdot W \cdot S$

Verzögerungen soll es ab sofort nicht mehr geben, verspricht der Nintendo Reparatur-Service. Was könnt Ihr dazu beitragen, damit Ihr möglichst schnell wieder Eure Videospiele genießen könnt, wenn mal etwas defekt ist? Der schnellste Weg führt direkt zu Nintendo, genauer gesagt zum Nintendo Reparatur-Service. Schickt das Gerät oder das defekte Spiel per Post an Nintendo of Europe GmbH, Stichwort: Reparatur, Babenhäuser Straße 50, 63762 Großostheim. Vergeßt auf keinen Fall Euren Absender sowie den Kauf- oder Garantiebeleg und schreibt auch einen kurzen Brief dazu, in dem Ihr erklärt, wie und wann der Defekt aufgetreten ist. Schon setzen sich die Nintendo-Spezialisten mit besonders entwickelten Prüfgeräten daran, den Fehler zu suchen und zu beheben. Innerhalb von drei bis vier Tagen geht das reparierte Gerät oder Spiel mit neuer halbjähriger Garantie wieder zurück an Eure Adresse. Handelt es sich um einen defekten Game Boy geht es besonders schnell, denn Ihr erhaltet bereits einen Tag nach Posteingang einen Ersatz-Game Boy. Jedes Teil, das durch den Nintendo Reparatur-Service gegangen ist, wurde einem 24 Stunden-Dauertest ausgesetzt, damit sicher gestellt ist, daß Ihr wieder ungetrübten Spielspaß habt. Dieser Service ist schneller als die Videospiel-Feuerwehrl

#### Hallo Club Nintendo Leser.

...die ganze Redaktion ist begeistert! Alle sitzen vor den TV-Geräten und starren gebannt auf den Bildschirm. Der Grund? Der Super Game Boy! Mit dieser genialen Hardware können Game Boy Fans Spiele für dieses System in Farbe und vergrößert spielen. Darüber hinaus öffnet der Super Game Boy für Super Nintendo Spieler die Tür zu einer neuen Videospiele-Welt. Denn mit ihm können Game Boy Spiele auf dem Super Nintendo abgespielt werden. "Now you can have it all"! Mehr Infos zum Super Game Boy findet Ihr in dieser Ausgabe und in den nächsten Club Nintendo Magazinen. Viel Spaß beim Spielen.

Euer Ron Lakos

## 引かりしらりぶ

### **Super Mario Party**

An meinem neunten Geburtstag haben wir eine Super Mario Party gefeiert, wie Ihr auf dem Bild sehen könnt. Viele Grüße

Sebastian Weikert, Heddesheim



Vielen Dank für Dein Photo und nachträglich noch herzlichen Glückwunsch zu Deinem neunten Geburtstag. Vielleicht dient Deine Super Mario Party vielen Leuten als Anregung.

#### Plus- und Minuspunkte

Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu Eurem neuen Magazin, Neu deshalb, weil sich ja seit Jahresbeginn einiges geändert hat. Angefangen beim Inhaltsverzeichnis über die Rätselseite bis hin zu den Club News sieht jetzt alles viel besser aus als vorher. Am allerbesten gefällt mir jedoch die neue Leserbriefseite mit ihren tollen Rubriken. Besonders die Joke Box ist der totale Hit. Doch natürlich will ich auch ein wenig negative Kritik loswerden. Diese bezieht sich hauptsächlich auf zwei Punkte. Zum einen finde ich, daß die System Charts Seite farblich nicht mehr ins Heft paßt, zum anderen muß ich leider sagen, daß der Mario Comic lanasam lanaweilia wird. Könntet Ihr nicht einmal einen Linkoder Metroid-Comic abdrucken? Ich glaube, ein wenig Abwechslung täte der Sache nicht schlecht

Frank Fischer, Kronberg

Als ob wir es geahnt hätten, Frank. Genau die beiden Punkte, die Du kritisierst, wirst Du in der Ausgabe, die gerade vor Dri liegt, verändert sehen. Wir hoffen natürlich, Euch gefallen die Veränderungen im Heft. Schreibt uns doch einmal, wie Euch zum Beispiel der neue Kirby-Comic gefällt.

### Konsolen aus Papier

Ich heiße Alex, bin 12 und finde Eure Zeitschrift einfach super. Ich renne alle zwei Monate zum Kaufhaus und hole mir mein Club-Magazin. Ein ganz großes Lob an Euch. Die Zeitschrift wird immer besser.

An einem regnerischen Tag, mir war sehr langweilig, hatte ich leider Gottes Verbot, Nintendo zu spielen, weil ich vorher sehr lange daran saß. Ich setzte mich an meinen Tisch und versuchte, ein NES aus Papier herzustellen. Nach einer Zeit war das Gerät samt Spiel fertig. Das Basteln machte mir so viel Spaß, daß gleich noch ein etwas größeres NES, ein Super Nintendo und ein Game Boy dazukamen. Ich habe Euch ein Fato beigelegt. Alexander Strob, Paderborn



Du scheinst ja wirklich ein großer Fan von Nintendo zu sein, koum hast Du keine Möglichkeit, Nintendo zu spielen bastelst Du Konsolen aus Papier. Alle Achtung, sehr gute Arbeit. Hoffentlich träumst Du nachts nicht noch von Nintendo.

### Videospiel-Senior

Wahrscheinlich werden Sie sich über mein Schreiben ein wenig verwundert zeigen, denn ich bin ein 74jähriger Senior und trotz-

dem ein großer Nintendo-Freund, Ich residiere in einem Senjorenheim in Frankfurt und veranstalte ab und an ein F-Zero-Wettrennen mit anderen Senioren. Besonders die weiblichen Mitbewohner unseres Hauses sind am talentiertesten bei die sem Rennspiel, Eine Dame, Jahrgang 1907, hält bei uns den Rekord und fegt alle von der Piste. Da müssen wir alten Herren aanz schön tief durchatmen. Ihr Magazin gefällt uns sehr, nicht zuletzt ob der fehlenden Reklame. Wir finden es auch lobenswert, daß die jüngere Generation außer der Bongo-Bongo-Musik so schöne Hobbies wie Videospiele hat. Das verbindet Jung und Alt. Weiter sol Mit hochachtungsvollem Gruße aus Goethes Geburtsstadt -

Rudi Schmerbeck, Frankfurt

Sehr geehrter Herr Schmerbeck!
Vielen Dank für Ihren Brief, über, den
wir natürlich sehr erstaunt waren, den
es kommt sicher nicht alle Tage vor,
daß uns ein Nintendo-Fan Ihres Alters
schreibt, aber warum auch nicht, den
für die Spiele gibt es keine Altersbegrenzung. Deshalb wünscht Ihnen das
gesamte Nintendo Team auch weiterhin
viel Spaß beim Spielen.

### QUESTION MARK

#### rage:

Was passiert mit den Leserbriefen, die Ihr bereits beantwortet habt? (Dennis Schuenemann, Burgdorf)

ennis Schuenemann, Burgdorf

#### Antwort:

Die Briefe werden sortiert und dann alphabetisch und nach Eingangsdatum archiviert. So kann die Korrespondenz immer feststellen, ob jemand zum ersten Mal schreibt oder bereits zum wiederholten Mal.

#### Frage:

Was essen die Redakteure am liebsten?

(Boris Assmann, Königstein)

#### Antwort:

Natürlich ändern sich die Geschmäcker hin und wieder, zur Zeit sieht es jedoch wie folgt aus:

Andreas: Fruchtquark und Salat Claude: Rigatoni mit sehr scharfer Sauce Marcus: Jägerschnitzel, Rahm

schnitzel, Zigeunerschnitzel...

Ron: Asiatisches und sehr scharf!! Suse: Kartoffelpuffer von

Muttern Rié: selbstgemachtes Pesto

#### Frage:

Was hat Kirby in dem Spiel
Zelda – Link's Awakening zu
suchen?
(Dennis Schwenemann Burada

(Dennis Schuenemann, Burgdorf)

#### Antwort:

Da beide Spiele von Nintendo produziert wurden, hat sich das Programmierer-Team diesen kleinen Gag erlaubt.

#### Frage:

Wie kann ich in Zelda – Link's Awakening das Windfischei betreten?

(Klaus Feinbein, Berlin)

#### Antwort:

Am besten durch den Eingang!

#### Frage:

Warum druckt Ihr keine High Scores mehr ab?

(leder zweite Leser)

#### Antwork

Aufgrund der Tatsache, daß immer mehr Spieler sogenannte Schummel-Module besitzen und auch einsetzen, läßt sich leider nicht feststellen, welcher Score echt ist und welcher durch Hillsmittel entstanden ist.

#### Frage:

Wann hat Nintendo Geburtstag, wie alt ist das Unternehmen? (Marco Segebrecht, Rathenow)

#### Anhuart

Dieses Jahr feiert Nintendo sein 105jähriges Jubiläum, die Firma wurde im Jahre 1889 gegründet.

Foto des Monats

zum Foto des Monats wieder

etwas größer. Wir hoffen, daß

Ihr uns auch weiterhin witzige

Das lustiaste Foto in diesem

liches schickt.

Fotos, Schnappschüsse und ähn-

Monat stammt von Ricarda Pehl

aus Bielefeld, die wohl gerade

Wow, diesmal war die Auswahl

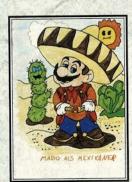
## JOKE BOX

Hier ist sie wieder, die einzigartige, einmalige, unglaubliche Nintendo Joke Box.
Auch diesmal erreichten uns
wieder Unmengen von witzigen Zuschriften, bei denen
uns die Wahl sehr, sehr
schwer fiel. Wir hoffen, Ihr
seid auch weiterhin dabeil
POSTKARTEN bitte an den
CLUB NINTENDO, Stichwort
"JOKE BOX", Postfach 15 01,
63760 Großostheim. Der
jeweils beste Witz wird veröffentlicht.

Diesmal kommt der "Joke Box Hero" aus Brunsbüttel und heißt Sven Dutz. Besten Dank an Dich und viele Grüße nach Brunsbüttel. Hier der Witz des Monats:

Erwin zu seiner Mutter: "Keiner in der Schule mag micht Die Lehrer nicht, die Schüler nicht und der Hausmeister auch nicht. Ich will da nie wieder hin!" Daraufhin die Mutter: "Du mußt aber, Du bist doch der Rektor!"





Marco Grochowiak, Gronau



Daniel Dreer, Ingolstadt



Udo Härtel, Großenhain



Stephanie Sigel, Baar-Ebenhausen



René Teat, Leopoldshöhe

#### Wahre Kunst!

Ich habe einen Yoshi aus Ton getöpfert und wollte Euch das Foto schicken, aber wie das so ist, vermehren sich Yoshis unheimlich schnell und so ist jetzt auch noch ein Yoshi aus Pappe dazugekommen. Jetzt habt Ihr die Qual der Wahl, denn ich habe Euch beide Fotos geschickt. Ein Foto mit dem getöpferter Yoshi und ein Foto mit dem Yoshi aus Pappe.

Melissa Schwanke, Leopoldshöhe

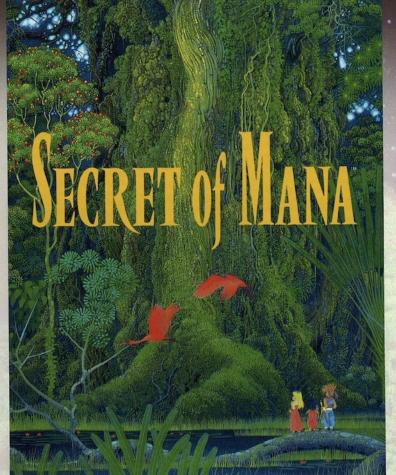
Vielen Dank für Deine Fotos und Deinen Brief, Melissa. Wie Du siehst, haben wir uns für den Papp-Yoshi entschieden, wobei der Ton-Yoshi auch auf dem Bild zu sehen ist. Wir hoffen, Du beehrst uns bald wieder mit einem Yoshi...



### den Schminkkasten ihrer Mutter ausprobiert hat und nun für die Mini-Playback-Show trainiert.



4 CLUB NINTENDO CLUB NINTENDO 5



Wenn es um Action-Adventures geht, führte bisher kein Weg an einem Spiel aus der erfolgreichen ZELDA-Serie vorbei. Doch die Zeiten ändern sich, und neue Abenteuerhelden versuchen Link vom Thron zu stoßen . . . Nach dem Riesenerfolg des Game Boy-Moduls MYSTIC OUEST versucht sich der japanische Rollenspiel-Hersteller Square ein zweites Mal erfolgreich an einem Action-Adventure, diesmal für das Super Nintendo Entertainment System. SECRET OF MANA begeistert schon seit Wochen amerikanische und japanische Videospieler und wird demnächst auch hierzulande in einer vollständig eingedeutschten Version erscheinen. (cm)

## DAS GEHEIMNIS DER MANA ENERGIE

Die Geschichte von SECRET OF MANA spielt in einer Welt, die mit unserer viel Ähnlichkeit hat, aber doch ganz anders ist. Neben Menschen. Tieren und Pflanzen gibt es vieles in dieser Welt, das wir nur aus Märchenbüchern kennen. Fantastische Wesen, sprechende Tiere, fliegende Drachen, bösartige Monster, Hexen, Zauberer,



Feen und vieles mehr. Das Zentrum dieser zauberhaften Wunderwelt ist der Mana Baum, der alle Lebewesen mit magischer Energie versorgt. Frieden und Harmonie Doch eines Tages ziehen unheilvolle Wolken über das Paradies, eine uralte Prophezeiung scheint sich zu erfüllen. Dunkle



herrschen in der Welt von Mächte bedrohen den SECRETOFMANA...- Mana Baum und entziehen ihm seine Energie. Zur gleichen Zeit entdeckt ein junger Mann ein Schwert, das in einem Stein steckt. Er zieht es heraus und spürt plötzlich, wie eine fremde Kraft seinen Körper durchfließt. Er hält das Mana Schwert in den Händen, er ist der Mana Held.

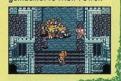
Mit SECRET OF MANA ist Square ein wundervolles Spiel gelungen, das ganz sicher zu einem der Highlights in diesem Jahr werden wird, zumal in der nahen Zukunft kein vergleichbares Spiel erscheinen wird. Will man SECRET OF MANA irgendeiner Spielegattung zuordnen, bekommt man Probleme, da das Spiel eine neuartige Mischung aus Action-Adventure (ZELDA, STARTROPICS) und Rollenspiel (MYSTIC QUEST LEGEND, MIGHT & MAGIC) ist. Die farbenfrohe Grafik, der esoterische Sound track, die geniale Steuerung und nicht zuletzt die kniffligen Rätsel garantieren wochenlangen Spielspaß. Die Programmierer geben als Spieldauer für einen durchschnittlichen Spieler achtzig (!) Stunden an.

### Das zweite Rollenspiel

Nach dem 4-MBit Einsteiger-Rollenspiel MYSTIC QUEST



LEGEND geht es nun ans Eingemachte. 16-MBit-Power.



#### 2 Deutscher Screentext

Da der deutsche Bildschirmtext zur Zeit noch in Arbeit ist, können wir Euch auf den folgenden Seiten nur Screenshots von der amerikanischen Version zeigen. Auch die Namen der Hauptdarsteller. Gegner, Waffen, Zaubersprüche und Orte, die wir in

unserem Bericht verwenden, sind nur die vorläufigen Namen. Warum das Erscheinen von deutschsprachigen Spielen immer etwas länger dauert, haben wir ia schon in früheren Club Nintendo-Ausgaben erklärt.

### 3 3-Spieler-Action

Spielt Ihr SECRET OF MANA alleine, steuert der Computer alle anderen Figuren automatisch. Mit einem 5-Spieler-Adapter könnt Ihr aber auch zu dritt spielen, was riesengroßen Spaß macht.



### **4** Augen- und Ohrenschmaus

stücke und die Grafik lassen



Die fantastischen Musik- Euch schnell vergessen, daß dies "nur" ein Videospiel ist.



### **6** Die 16-MBit Dimension

Die 16-MBit machen SECRET OFMANA zu einem der um





fangreichsten Rollenspiele die es derzeit gibt.

### 6 Innovative Meniis

Für die Bedienung des Spieles haben die Programmie





rer von Square die komfortablen Ring-Menüs erfunden.

### Waffen & Zaubersprüche

SECRET OF MANA bietet eine seltene Vielfalt an Waf-



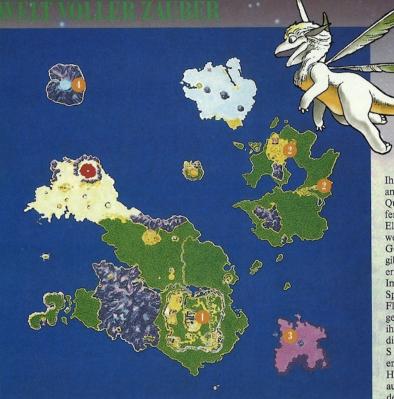
fen und Zaubersprüchen! Das gab es noch nie!



### **8** Wochenlanger Spaß

Wem MYSTIC QUEST LEGEND zu leicht war, der kann sich freuen, denn selbst absolute Profis können SECRET OF MANA nicht an einem Tag lösen. Zum Glück wird das Spiel mit Spiele berater erscheinen





Ihr beginnt das Abenteuer am Fluß in der Nähe des Quelldorfs, nicht weit entfernt vom geheimnisvollen Elfenteich, Eine ganze Weile werdet Ihr auch in dieser Gegend bleiben, denn es gibt noch viele Städte, die erkundet werden müssen. Im späteren Verlauf des Spiels gesellt sich dann Flammie zu Euch, ein fliegender Mana Drache. Mit ihm zusammen könnt Ihr die gesamte Welt von SECRET OF MANA erkunden. Ein besonderer Höhepunkt ist der Besuch auf der Weihnachtsinsel, wo der Weihnachtsmann lebt.

#### Der Elfenteich

Nachdem Ihr aus dem Quelldorf verbannt worden seid, besucht Ihr Luka im Wasserpalast, Sie schickt Euch zum Elfenteich, wo sich der Eingang zur Zwergenhöhle befindet. Auch später müßt Ihr immer wieder mal zum Elfenteich gehen, da Ihr von hier aus die wichtigsten Orte auf dem Festland erreichen könnt.



### Nord- und Südstadt

Das Hauptquartier der Rebellen, die im Untergrund gegen das dunkle Imperium kämpfen, befindet sich irgendwo zwischen der Nord- und der Südstadt. Auch gibt es hier gute Geschäfte, in denen Ihr besondere Waffen und Ausrüstungsgegenstände kaufen könnt. Ein Besuch in dieser Gegend lohnt sich also!



### Die Dracheninsel

Die Legende erzählt von einem versunkenen Kontinent, der gro-Ben Dracheninsel. Sie liegt seit Jahrhunderten unter Wasser und wird an dem Tag auftauchen, an dem das Imperium im Besitz aller magischen Mana Samen ist. Irgendwo auf dieser Insel könnt Ihr auch den gefährlichen Mana Drachen finden.



#### Die Mana Insel

Das magische Zentrum der Welt von SECRET OF MANA ist die Mana Insel, ein erloschener Vulkan, der ständig unter einer dichten Nebeldecke begraben liegt. In diesem tropischen Klima wächst der Mana Baum, mit dem es eine ganz besondere Bewandtnis hat, von der Ihr aber erst viel später im Spiel erfahrt.





Honig

Der süße Honia

der Dornenwes-

pen füllt die ge-

samte Lebensener-

gie wieder auf.

Auf Eurer Reise durch die Welt von SECRET OF MANA werdet Ihr immer wieder auf Niko treffen, der Euch nützliche Dinge verkaufen möchte. Aber Vorsicht, Niko gehört nicht ohne Grund zur Gattung der Wucherkater...

#### Bonbon

Der Bonbon füllt einen kleinen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf.



#### Schokolade

Die Schokolade füllt einen großen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf.



Sie gibt der Prinzessin oder dem Kobold-Mädchen die Magiepunkte



#### Lebenswasser

Falls eine Eurer Kameradinnen stirbt, kann sie damit wiederbelebt werden.

tern essen.

Heilkräuter

Wenn Ihr vergiftet

wurdet, solltet Ihr

ein paar von den

bitteren Heilkräu-

SECRET OF MANA wäre kein Rollenspiel, wenn Ihr nicht die Möglichkeit hättet, verschiedene "Rollen" zu übernehmen. Zwei Kameradinnen gesellen sich im Verlauf des Abenteuers zu Euch, Ihr könnt jede beliebige Figur selbst steuern. Zusammen ergibt das eine "Party" von drei Personen.



Die (noch) namenlose Prinzessin aus Pandoria beherrscht mächtige Zaubersprüche.



#### Die Koboldin

Das Kobold-Mädchen aus dem Zwergendorf ist eine aute Kämpferin und noch bessere Zauberin.





### Der Fliegende Drache

König Pfifferling aus dem Trüffeldorf hat ein ganz besonderes Geschenk für Euch, Flammie, den fliegenden Mana Drachen. Auf Flammies Rücken werdet Ihr die ganze Welt von SECRET OFMANA erkunden können, geheimnisvolle Inseln erreichen und die fliegende Mana Festung erobern. Flammie läßt sich an fast jeder Stelle im Spiel mit einer speziellen Blechtrommel rufen.





CLUB NINTENDO 9



#### SCHWERT

Das typische, mystische Schwert steckt meist in einem Stein fest und läßt sich nur von einem typischen, unbedarften Helden herausziehen. Die Anfanasszene von SECRET OF MANA macht da keine Ausnahme.



Eines der stärksten Schwerter ist das Juwelenschwert, das der Held aber erst sehr spät im Spiel erhalten kann. Das Juwelenschwert erhöht auf magische Weise die Angriffskraft des Benutzers um zwei Punkte.



Die Steinaxt eignet sich nicht nur zum Weghauen von Hindernissen, sondern auch zum Umhquen von bestimmten Gegnern. Pflanzen und Fische sind besonders anfällig gegen Schläge mit der Steinaxt.



DÄMONENFLEGEL Der Dämonenflegel gehört zur Gattung der Peitschen und ist besonders effektiv gegen Dämonen und Untote, Leider begegnet Ihr im Spiel oft solch unappetitlichen Kreaturen, die mit dem Flegel leicht zu besiegen sind.



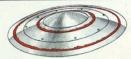
#### ZAPPLERKLAUE

Der Kampfhandschuh mit dem etwas ungewöhnlichen Namen hat eine besondere Fähiakeit, Streift Ihr mit der Klaue einen Gegner, fällt dieser sofort in einen tiefen Schlaf, Nun könnt Ihr die Flucht ergreifen.



#### ZENTAURENLANZE

Zentauren sind sehr intelligente Wesen, die ihre Gegner oftmals mit schwierigen Rätseln verwirren und den Zustand der Verwirrung zur Vernichtung nutzen. Gleiches könnt Ihr mit dieser speziellen Lanze tun.



#### ELFENHARPUNE

Die Elfenharpune ist mehr, als nur eine Waffe. Jeder Schlag mit dieser Waffe erhöht die Intelligenzpunkte des Benutzers. Wer das jetzt nicht verstanden hat, sollte auch mal eine Elfenharpune benutzen.



#### METALLBOGEN

Der Metallbogen hat ähnliche Eigenschaften, wie die Zentaurenlanze. Mit dem Metallbogen könnt Ihr jedoch aus großer Distanz angreifen, was viel sicherer ist und eventuell nicht so viel Lebensenergie kostet.



#### **SCHLEIMSCHEIBE**

Echsenartige Gegner und Schleimwesen sind besonders hartnäckig. Ihnen ist mit den meisten Waffen nur schwer beizukommen. Zum Glück gibt es für solche Fälle die etwas glitschige Schleimscheibe.

Wer die unzähligen Gegner nicht auf herkömmliche Weise fertigmachen will, kann sich auch aus dem reichhaltigen Sortiment an Zaubersprüchen bedienen.



#### HEILZAUBER

Kraft-und Heilzauber sind eine Spezialität der jungen Prinzessin aus Pandoria. Sie wird damit zu einem wertvollen Mitalied Eurer Party. Später kann sie sogar einen Wiederbelebungszauber erlernen.



### SCHUTZZAUBER

Das Mädchen aus Pandoria beherrscht auch einige sehr wirkungsvolle Schutz- und Verteidigungszauber. So kann sie zum Beispiel einen maaischen Schild aufbauen, der Euch vor Angriffen beschützt.



### BLITZSCHLAG

Dem kleinen Kobold-Mädchen aus der Zwergenhöhle sieht man es auf Anhieb nicht an, daß es mächtige Vernichtungszauber kennt, die es gerne und oft benutzt. Der Blitzschlag ist einer davon.



#### FEUERHAGEL

Spricht die Koboldin den Feuerhagel aus, hat das fatale Folgen für die betreffenden Gegner. Von allen Seiten werden glühendheiße Feuerbälle auf die Kreaturen geschleudert. Ein tolles Infernol





Natürlich begegnet Ihr in der Welt von SECRETOFMANA unzähligen Menschen, die alle mehr oder weniger wichtig sind. Einige von diesen Menschen spielen jedoch eine sehr große Rolle, so daß Ihr immer wieder auf sie treffen werdet. Wie in jedem Spiel, gibt es auch hier die "Guten" und die "Bösen". wobei die "Bösen" manchmal auch nur verzauberte "Gute" sind. Sprecht mit allen Menschen und versucht herauszufinden, ob sie auf Eurer Seite oder auf der des Imperiums sind.



Anfangs ist er nur der "Fremde", der das Quelldorf besucht, um den Helden aus der Prophezeiung kennenzulernen. Später erweist sich Jema als sehr guter Freund, der Euch wichtige Hinweise gibt. Beim Kampf gegen den Sichelanbeter rettet er Euch das Leben.



Sie ist die Bewohnerin des Wasserpalastes und Hüterin des ersten Mana Samens. Immer wieder müßt Ihr sie in ihrem Palast besuchen, denn sie hat große Probleme. Einmal ist es die Hexe Tura, die ihr zu schaffen macht, ein anderes Mal sind es die Krieger des Imperiums.



Manche von Euch kennen ihn ja bereits aus dem Game Boy-Spiel MYSTIC QUEST. Auch diesmal ist Watts der freundliche Schmied, der Euch nützliche Waffen herstellt, Sobald Ihr einen Waffen Orb gefunden habt, solltet Ihr zu Watts gehen.



Die Cannon Brüder haben fast überall eine Filiale ihres berühmten Cannon Travel Centers errichtet. Hier könnt Ihr für wenig Geld einen aufregenden Flug zu den abgelegensten Plätzen buchen. Der Haken an der Sache: Ihr reist als lebende Kanonenkugel etwas unbequem.



#### DYLUCK

Dem imperialen Ritter Sir Dyluck werdet Ihr immer wieder mal begegnen. Auch Dyluck versucht, die acht Mana Samen vor den Klauen des Imperiums zu retten. aber nicht immer ist er Euch wohlgesonnen. Erst zum Schluß erfahrt Ihr, was es mit Dyluck auf sich hat.

### **EINIGE GEGNER**

Auf der Suche nach den acht Mana Samen werdet Ihr auf über hundert verschiedene Gegner treffen. Manche von ihnen sind ganz winzig, aber sehr gefährlich, andere sind furchterregend groß, aber relativ harmlos. Ihr kämpft nicht nur gegen Ritter des Imperiums, tollwütige Tiere und dämonische Schattenwesen, sondern auch gegen verzauberte Pflanzen, ferngesteuerte Vernichtungsmaschinen und lebendige Möbelstücke.



#### POGOPUSCHEL

Kaum hat der Held das Schwert aus dem Stein gezogen, erscheint auch schon der erste Pogopuschel, eine Art Karnickel.



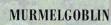
#### FLODDERMAIIS

Der kleine Bruder der Fleddermaus beherrscht die magische Kunst des Ballonisierens, was nicht gerade ungefährlich ist.



#### PILZKOPF

Irgendwann vor langer Zeit haben die Pilze begonnen, umherzuwandern und Fremdlinge mit Zauberpulver zu besprühen.



Zunächst hockt der Murmelgoblin in der Ecke und schläft. Kommt Ihr ihm jedoch zu nah. wacht er auf und greift Euch an.



#### DORNENWESPE

Eine Wespe, die mit giftigen Dornen auf Euch feuert. Da sie ständig in Bewegung ist, kann sie nur schwer getroffen werden.











"Ich bin das Mana Schwert! Zieh mich heraus!" - Ob der Junge das wirklich tun sollte? Man

## VERBANNUNG AUS DEM QUELLDORF

macht er sich auf den Weg in sein Heimatdorf. Dort macht In der Prophezeiung heißt es, daß der Besitzer des Schwerman sich bereits Sorgen um ihn! Als der Dorfälteste jedoch tes gegen das Dunkle Imperium antreten muß.

Nachdem der Junge das Schwert aus dem Stein gezogen hat, das Schwert sieht, das der Junge mit sich führt, ist er entsetzt.

### KEINE NETTE BEGRÜSSUNG

Der Dorfälteste befürchtet, daß mit dem Herausziehen des Mana Schwerts ein grausamer Krieg gegen das Imperium begonnen wurde. Ein Krieg, dem die Bewohnerseines Dorfes nicht gewachsen sein würden. Ersieht nur eine Möglichkeit, der kommenden Eskalation zu entgehen. Er muß den Jungen aus dem Dorf verbannen! Natürlich fällt ihm das schwer, zumal er selbst den Jungen vor vielen

Jahren als Findelkind zu sich ins Dorf genommen hat. Bis heute weiß niemand, wer die Mutter des Jungen ist, und ob sie noch lebt. Bevor der Dorfälteste den Jungen wegschickt, gibt es noch ein Geschenk.



So schnell kann es gehen! Noch vor Plötzlich öffnet sich der Erdboden einer halben Stunde waren sie die besten Freunde.



und der Held fällt ein zweites Mal in

#### **RASENMÄHEN!!!**

Ihr das Schwert zum Rasenmähen verwenden. Ob Ihr do otwos finden wordet ?



## DER SICHELANBETER

Der Held ist in einer Höhle unter dem Quelldorf gelandet. Es bleibt ihm jedoch nicht viel Zeit, sich von dem Sturz zu erholen, denn ein grauenvolles Monster wartet bereits. Der riesenhafte Sichelanbeter fackelt nicht lange und greift den aufladen.



Jungen an. Jetzt sollte Sollte der Held bei seinem ersten großen Kampf das der Junge das Schwert
Leben verlieren, versorgt ihn Jema automatisch mit
Lebenswasser. So hat er eine faire Chance.

#### DER ABSCHIED

Die Zeit des Abschieds rückt nahe. Endlich beginnt der geheimnisvolle Fremde zu reden. Sein Name sei Jema, und er wüßte einiges über das Mana Schwert. Um das Schwert mit Mana Energie zu versorgen, müsse man Luka im Wasserpalast besuchen... Eine gute Idee, denkt sich unser Held und marschiert los.





Mit seinem neuen Stirnband und einer besonderen Schutzweste macht sich der Held auf den Weg in den nordwestlichen Wasserpalast.

#### BEGEGNUNG MIT LUKA

Bereits vor dem Wasserpalast trifft der Junge auf einige Soldaten. Ihr Anführer heißt Dyluck, hat im Moment jedoch wenig Zeit. Kurz danach verschwinden sie durch einen Teleporter. Im Wasserpalast wartet bereits Jema, der den Jungen zu Luka führt. Luka ist erstaunt, daß der Held aus der Legende ein kleiner Junge ist, und weiht den Helden in die Geheimnisse dieser Welt ein. Nach und nach wird dem Jungen klar, was ihn da erwartet. Hätte er bloß nicht dieses Schwert berührt!



#### DER ERSTE MANA SAMEN

Der Junge steigt auf das Podest und berührt mit seinem Schwert den Mana Samen, Plötzlich wird der ganze Raum von hellem Licht erfüllt. Es ist die kosmische Mana Energie, die den Jungen und das Schwert durchfließt.





#### **GRATISFLUG MIT DER KANONE**

Östlich vom Quelldorf befindet sich ein Cannon Travel Center.



#### SIR DYLUCK UND SEINE TRUPPE

Sir Dyluck verschwindet mit seiner Truppe mittels Teleporter.





Der Transmutant Sigma hat mit seinen Reploidenkreaturen die Herrschaft an sich gerissen. Es gibt nur eine Rettung ... X, der jüngste Prototyp der ME 23 G. A. Cyberoiden-Reihe





## **AUFSTAND DER NON-HUMANOID**

Im Jahre 169 n. R. (nach den Roboterkriegen) herrscht Friede im Universum. Der Aufstand der künstlichen Intelligenzen war niedergeschlagen worden und die World Patrol wacht seither, unterstützt von Androiden, über die Einhaltung des Friedens. Dennoch gelingt es dem non-humanoiden Transmutanten Sigma und seiner Reploidenarmee, den Sektor Kwor-thon zu infiltrieren und erneut eine Terrorherrschaft zu errichten. Zero, ein ebenfalls nonhumanoider, pseudofemininer Cyberoid der World Patrol, wird beauftragt, Sigma und seine Reploiden zu vernichten. X, ein bisher unerprobter Prototyp der WP, begleitet sie...



X auf dem Weg durch eines der Gebiete des Sektors Kworthon.



Einen der mächtigen Arbeitsroboter steuernd, trifft X au einen Mimechanoiden von Sigma, der ebenfalls einen AR13 lenkt. Tonnen aus Stahl prallen aufeinander.

Vor seinem Tod hatte der Wissenschaftler Dr. Light revolutionäre Ideen für eine völlig neue Cyberoiden Generation. Damit seine Pläne nicht in die Hände von Spionen fallen, versteckte er an verschiedenen Stellen auf Kworthon Holo-Projektoren, die X um einen Ausrüstungsgegenstand reicher machen...

#### **Turbo Boots**

Findet Mega Man die von Dr. Light ver steckten Turboboots, ist es ihm möglich, zu rennen und auf diese Weise auch seine Gegner anzugreifen. Mit den Turboboots kann Mega Man nicht nur enorm schnell beschleunigen, er kann auch mit Anlauf große Sprünge machen.



Den Stahlmantel findet X in Sting Chameleons Wald Mit Hilfe dieses neuen Ausrüstungsteils verliert Mega Man bei gegnerischen Angriffen nur noch halb soviel Energie.



### DER WEG ZU SIGMA

#### Die Oberwelt

Der Eingang zu Kworthon befindet sich in der Oberwelt der Erde. X beginnt hier seine Suche, da Sigma deutliche Zeichen seiner Zerstörungswut hinterlassen hat. Die ehemalige Autobahn der Metropole liegt nun in Trümmern.



#### **Auf Kworthon**

Kworthon stellt eine der Erde nachempfundene Welt dar, von der aus Sigma mit seinen Reploiden den Planeten erobern will. Kworthon besteht aus acht Sektoren. Wo X sein Abenteuer beginnt, hängt von ihm ab.



#### 8 Reploiden

Am Ende von jedem der acht Gebiete wartet eine der Reploiden Kreaturen auf X. Jede hat eine besondere Waffe, mit der sie Mega Man angreift. Hat X seinen Gegner bezwungen, erhält er dessen Waffe.



#### Sigmas Welt

Nachdem Mega Man alle acht Reploidenkrieger bezwungen hat, öffnet er damit das Tor zu einem neuen. neunten Gebiet auf Kworthon, Sigmas Welt. Doch bevor er sich in diese Welt wagt, um gegen Sigma anzutreten, sollte er sich vergewissern, daß er auch alle Ausrüstungsteile und Energiecontainer besitzt. Falls nicht, kann er noch einmal in die bereits gespielten Stages zurückgehen.



### **Der Weg durch Kworthon**

Nachdem X die erste Stufe, die Oberwelt hinter sich gelassen hat, steht er vor der Wahl, welche Stage auf Kworthon er zuerst betreten soll. Die nun folgende Reihenfolge ist nicht zwingend, sondern nur ein Vorschlag der CN-Redaktion. Sie richtet sich danach, mit welcher Extra-Waffe der jeweils nächste Gegner am besten zu bezwingen ist. Beginnen sollte X, zunächst nur mit dem Mega Buster bewaffnet, in der Storm Eagle Stage. Hier erhält er den Storm Tornado, eine Waffe mit der er den Flame Mammoth leicht besiegen kann.



### **Titanhelm**

Ist Mega Man bereits im Besitz der Turboboots, kann er in der Storm Eagle Stage den Titanhelm finden, der ihn erstens vor herunterfallenden Steinen schützt und mit dem er außerdem Felsdecken zerstören kann. Der Titanhelm ist sehr wichtig. besonders wenn sich Mega Man schon frühzeitig das Waffen-

Upgrade in der Flame Mammoth Stage besorgen will. Auch für einen Powercontainer braucht Mega Man den Helm.



### Waffen-Upgrade

Ein Waffenmechanismus über den bisher nur Zero, Mega Mans androide Begleiterin, verfügt hat. Bevor sie von Sigma zerstört wird, überträgt sie jedoch diesen Mechanismus auf Mega Man. der nun damit alle seine Waffen, den X-Buster einbezogen, aufladen kann. Dies hat zur Folge, daß alle bisherigen Schüsse in ihrer Wirkung maximiert werden. Auf diese Weise kann X seine Angriffe und auch seine Verteidigung noch verstärken. Es gibt jedoch eine Möglichkeit, bereits früher in den Besitz des Waffen-Upgrades zu kommen. Dazu muß sich Mega Man mit dem Titanhelm in die Flame Mammoth Stage begeben.

## STORM EAGLE STAGE

X beginnt sein Abenteuer in der Storm Eagle Stage. Bereits hier gibt es für ihn einige Bonusgegenstände zu finden, unter anderem ein Power-Upgrade, einen Powercontainer und den Titanhelm. Einige dieser Bonusteile wird X jedoch erst bergen können, wenn er bestimmte andere Ausrüstungsteile besitzt. Am Ende der Stage trifft X auf den Storm Eagle, einen Luftstreiter aus Sigmas Reploidenarmee, der jedoch recht einfach zu bezwingen ist. Mit der Waffe des Storm Eagles zieht X dann weiter in die nächste Stage.



### **Power-Upgrade**

Auf einer Plattform, die sich über dem Anfang der Stage befindet, liegt ein Power-Upgrade versteckt, das Mega Mans Energiebalken erweitert. Mit Turbo Boots schafft man es auf den Aufzug links.





#### RIRPORT 1001

#### Hinter Glas...

... verborgen ist ein Powercontainer, der es Mega Man ermöglicht, im Kampf länger zu widerstehen. Ist sein er-

widerstehen. Ist sein erster Energiebalken fast verbraucht, kann er den zweiten Container zum Auffüllen verwenden.



#### Titanhelm

Ebenfalls in der Storm Eagle Stage verborgen, der Titanhelm, den X jedoch erst mit Hilfe der Turbo Boots bergen kann. Er schützt vor herunterfallenden Steinen.



Der Holo-Projektor von Dr. Light beschert Mega Man den Titanhelm.



Der Storm Eagle greift Mega Man zunächst in diagonalen Fluglinien an. Hier heißt es ausweichen und zwischendurch auf ihn feuern.





## **FLAME MAMMOTH STAGE**

In diesem unterirdischen Sektor von Kworthon regiert das Flame Mammoth, ein hitzeunempfindlicher, feuerspuckender Killer-Reploid. Mit dem Storm Tornado läßt sich auch diese Kreatur in Nullkompanichts bezwingen.

### **Mit Anlauf**

Auch in dieser Stage gibt es einige gut behütete Geheimnisse zu lüften. Hier zum Beispiel nimmt Mega Man seinen Turbo Boot-Anlauf, damit er so hoch springen kann, daß er Titan-behelmt die Steine zerstören kann, die das Waffen-Upgrade verbergen.



### Der vergessene Raum

Durch ein geschicktes Sprungmanöver muß Mega Man hier versuchen, die steile Wand zu erklimmen und den vergessenen Raum zu erreichen. Zerstört er dann die Blöcke, findet er einen weiteren Powercontainer. Diese Aktion bedarf einiger Übung.



lega Man hopst sich zum Ziel.

### Upgrade again

Verborgen unter einer Plattform findet Mega Man in diesem Sektor ein weiteres Power-Upgrade, das seinem Energiebalken einen erneuten Zuwachs bringt. Damit läßt es sich länger überleben!



### **Angriff der Robot Rangers**

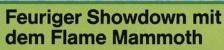
An dieser Stelle stampft ein, mit einem automatischen Warnsystem gekoppelter, Cybergenerator die Robot

Rangers aus dem Boden. Nicht gerade ungefährlich.



### Hinauf!

Hier bleibt Mega Man nichts anderes übrig, als die Leiter nach oben zu nehmen und so seinen Weg fortzusetzen. Auch wenn es oben tropft, kommt man doch leichter vorwärts.



Betritt Mega Man diese Stage, bevor er den Chill Penguin bezwungen hat, wird er von kochenden Lavamassen erwartet, die den Sektor nicht gerade freundlich erscheinen lassen. Ist ihm die Sache zu heiß, sollte er zunächst den Chill Penguin bezwingen. Danach wird die Lava in der Flame Mammoth Stage vereist sein und X kann nun fast ungehindert zum Reploidenboß vordringen.







LUB NINTENDO 17

Der Chill Penguin wacht über eine eisige Welt, in der Mega Man leicht ins Schleudern kommen könnte. Besitzt er schon den Fire Waver, kann er jedoch seinerseits den Bewohnern einheizen, denn die hassen nichts mehr als das Feuer. In dieser Hinsicht unterscheidet sich auch der Chill Penguin nicht von seinen gefühlskalten Artgenossen. Es riecht also nach Grillabend...



## Im ewigen Eis verborgen

Versteckt in einem Iglu der Chill Penguin Stage, findet Mega Man einen weiteren Power-Upgrade. Mit dem Fire Waver sollte er alle Iglus der Stage genau "untersu-chen", um auch sicher zu gehen, daß ihm nichts wichtiges entgeht. Der Power-Upgrade erhöht seinen Energiebalken.





## **Turboboots**

Aufstand der Schneebälle

In Chill Penguins eiskalter Schneewelt warten so manch böse

Überraschungen auf Mega Man. Er wird sogar von bionischen Schneebällen angegriffen, mit denen er jedoch kurzen Prozeß macht. Er lädt kurz seinen Mega Buster auf

und nimmt die Bälle unter Beschuß, sobald

sie in Reichweite sind. Nach dieser metalli-

schen Schneeballschlacht erwartet ihn der

Ein weiteres Mal erscheint Dr. Light im Holo-Projektor. Diesmal beschert er Mega Man die Turboboots, mit denen X auch rennen kann.



### **Eisiger Kampf: Chill Penguin**

Endlich hat Mega Man den Kühl schrank des Chill Penguins erreicht. Dieser greift ihn sofort mit Eisstrahle an. Wenn X sich nicht in

acht nimmt, wird er von diesen Strahlen vereist und braucht erst einen Moment. um wieder aufzutauen. Deshalb ist hier schnelle Reaktion gefragt. Den Angriffen ausweichen und dann mit dem Fire Wave zurückschlagen.





ENTERTAINMEN

Nachdem der Chill Penguin bezwungen ist, wendet sich Mega Man dem Spark Mandrill zu In dessen Elektrowelt hat schon so manchen der Blitz getroffen, doch Mega Man ist darauf vorbereitet. Mit dem Shotgun Ice gerüstet, marschiert er unaufhaltsam in Richtung "Sparky"!



#### **Mehr Power**

An dieses Upgrade ist nicht gerade einfach heranzukommen. Mit dem Boomerang Cutter hat X bessere Chancen seinen Energiebalken zu erweitern. Das ist aber aar nicht einfach!





#### 

Scheinbar unerreichbar hinter einer dicken Wand verborgen, entdeckt Mega Man einen Powercontainer. Zunächst sucht er nach Möglichkeiten, zu dem Item zu gelangen. Als er feststellt, daß kein Weg zu dem Container führt, kommt ihm eine andere Idee. Er wirft den Bumerang aus und erhält so den Tank.





### **Mandrills** Wächter

Bevor Mega Man zu dem Spark Mandrill vordrinkann, bekommt er es mit em Aquaraptor, einem Wächter des Boßreploiden, zu tun. Ideale Waffe: Storm Tornado.





#### **Der Fight** mit dem Spark Mandrill

Mit geschickten Ausweichmanövern und dem Einsatz des Shotgun Ice oder des Mega Busters stellt der Mandrill keine große Bedrohung dar.



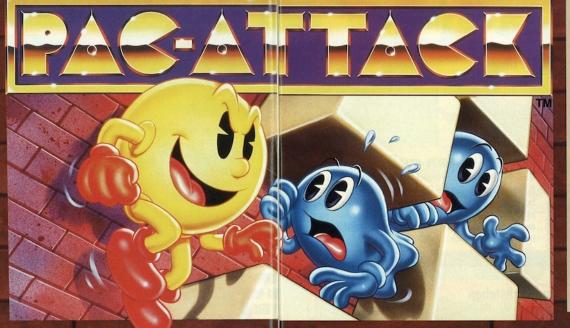


## Hey, Ihr Socken!

Ja, genau Euch meine ich! Gebt es zu, fast hättet Ihr weitergeblättert, weil Ihr mich uncool und altmodisch findet. Und wißt Ihr was .. ? - Ihr habt keine Ahnung, denn in meinem neuesten Spiel PAC-ATTACK geht echt die Post ab! Diese miesen Inkies, Blinkies und Minkies, oder wie sie auch immer heißen mögen, haben echt einen an der Waffel. Ich bin gerade dabei, tetrismäßig meine Klötzchentürme abzubauen, was sehen da meine Glotzerchen, der Gespenster-Abschaum hat sich wieder mal breitgemacht. Wenn Ihr mich und die Klötzchen geschickt steuert, können wir gemeinsam die Blinky-Bande loswerden, indem ich sie alle auffresse. Yeah! Im Puzzle-Modus ist das

iedoch nicht so einfach, weil Ihr nur eine begrenzte Anzahl an Versuchen habt, auf einen Schlag alle Geister loszuwerden. Worauf wartet Ihr noch? Geht mit mir auf Blinky-Jagd! (cm)





## **Das Geheimnis** der Steinblöcke

Neben den ganz gewöhnlichen, grünen Steinblöcken gibt es auch noch Blöcke, die aus besonderem Gestein gefertigt sind. Zum Beispiel die Bröselsteinblöckel Eine unvollständige Bröselsteinreihe kann nur abgebaut werden, indem man sie zweimal mit einem grünen Stein vervollständigt. Bei den schwebenden Steinen wird es dann aber echt schwierig! Eine Reihe aus schwebenden Steinen kann vervollständigt und dadurch abgebaut werden, indem man ganz normale Steine verwendet. Leider fallen die schwebenden Steine nicht herunter, wie alle anderen Blöcke. Um sie zu beseitigen, müßt Ihr also nach oben bauen, was wiederum sehr riskant ist, da Ihr einige Gespenster einschließen könntet. Hier noch einmal die wesentlichen Unterschiede:





## **DER GENIALE PUZZLE MODUS**

VerPACt und zugenäht! Das Knifflige am Puzzle-Modus ist, daß Ihr nur wenige Versuche habt, auf einen Schlag alle (I) Blinky-Monster aufzufressen. Denkt daran, daß Ihr meine Freß-

richtung mit der L- und R-Taste Planung logisches Denken sind der Schlüssel zum Erfolg! Hier ein paar Beispiele



## 1 Pac-Man für Stage 50

Ja, Leute, Ihr habt richtig gelesen! In Stufe 50 werde ich nur ein einziges Mal auf die Bühne treten, um für Euch die Geister aufzufressen. Plaziert die Blöcke also genau richtig, damit ich zu jedem Blinky-Typ durchkomme. Das ist gar nicht so schwerl





Schiebt den ersten Block nach links unten, so daß Inky



## **SEin Festschmaus in Stage 60**

Was hier auf den ersten Blick unglaublich chaotisch wirkt, läßt sich mit einer durchdachten Stategie leicht meistern, Immerhin kann ich bis zu dreimal meinen berühmten Pac-Freß-Feldzug starten. Das Wichtigste in dieser Stufe ist es, keinen Geist einzuschließen, damit ich jeden erreichen kann.







Jetzt ist es kinderle

## **Leichte Kost in Stage 66**

Wenn Ihr genauer hinschaut, ist alles halb so schlimm! Mit dem ersten Block plaziert Ihr einen grünen Stein unten links. Die nächsten Geister werden einfach in der Mitte des Feldes aufgestapelt. Wenn ich dann komme, kann ich problemlos alle Geister auf einmal fressen.



unten links.







### Von Warpzonen und Buchstaben

Am oberen, rechten Bildschirmrand befinden sich vier Buchstaben, die zusammen das Wort PLOK ergeben. Beendet Plok einen Level, ohne dabei ein Leben zu verlieren, wird einer der Buchstaben hell erleuchtet. Leuchten alle vier Buchstaben, erhält Plok das berühmte "Plokontinue" und kann zukünftig an dieser Stelle beginnen, sollte er ein Leben verlieren. Die Plok-Buchstaben kann man an einigen Stellen im Spiel auch so erhalten, wenn man sie in ihrem Versteck aufspürt.

Eine andere Möglichkeit, schnell zum Nest der Flohkönigin zu kommen, ist die Benutzung einer Abkürzung (Warpzone). Um in eine Warpzone zu gelangen, muß Plok bestimmte Äpfel im Spiel mit seinen Armen aufpumpen. In der Warpzone muß Plok dann entweder ein Rennen auf Zeit gewinnen, oder sämtliche Muscheln aufsammeln. Unten könnt Ihr sehen, in welchen Stufen sich das Suchen nach Buchstaben oder Warpzonen lohnt...



## Gebt mir ein P, gebt mir ein L...

#### Famosa (Kapitel 1) - Am Strand

#### Kurz vor dem Ziel...

. befindet sich der erste Plok-Buchstabe. Zuvor sollte sich Plok jedoch einen Unverwundbarkeits-Diamanten besorgen. Die Dornen sind spitz!





#### Famosa (Kapitel 4) - Geisterstadt

#### Oben links

Oben links auf der Zielplattform ist der begehrte Buch-





#### Unter der Stadt

Unten links befindet sich ein weiterer Buchstabe, den sich Plok unbedingt holen sollte, bevor er mit dem Aufzug nach oben fährt. Wer läßt sich schon gerne einen Buchstaben ent-



#### Im Muschelhaus

Neben zahlreichen Bonusmuscheln und einem Poweranzug kann Plok in diesem Haus auch einen Buchstaben finden. Wenn Plok ietzt noch unversehrt den Level verläßt, bekommt er ein Plokontinue gutgeschrieben. Und das alles in nur einem (!) Level.



#### Famosa 8 - Flohwald

#### Nicht springen

Ganz schön fies, die Buchstaben mitten in die Dornen zu plazieren. Ein unvorsichtiger Plok könnte dazu verleitet werden, auf die Buchstaben zu springen. Einfach nach links laufen



### Sprengen!

Bevor sich Plok den Buchstaben holen kann, muß er eine kleine Sprengung vorneh-men. Danach ist es ganz







## Ploks famose Abkürzungen

#### Pota Pota 1 - Am Strand

#### Die erste Warpzone

Wer es überhaupt nicht abwarten kann, eine Warpzone zu benutzen, sollte gleich am Anfang nach links springen. Einmal landet man zwar im Wasser, aber das macht ja nichts. Jetzt nur noch dreimal auf den Apfel feuern.





#### Pota Pota 3 - Felsenmeer

#### Unten

Eine Warpzone ins Schubbertal befindet sich in der Mitte des Levels auf einer kleinen





#### Pota Pota 4 - Brauseklippen

#### Muscheln hamstern

Eine besonders schwierige Abkürzung, die nur eine Stufe weiter führt, befindet sich in der Mitte des vierten Sektors von Pota Pota, Diesmal kommt es nicht darauf an, ein Rennen auf Zeit zu gewinnen, sondern innerhalb kürzester Zeit sämtliche Muscheln der Warpzone aufzusammeln. Kompliziert, weil die Muscheln wie aus dem Nichts heraus auftauchen.



### Pota Pota 5 – Lolly Brücke 2

#### Auf zu den Pogos

Mit dem Raketenboard muß Plok in der vorgeschriebenen Zeit das Ziel erreichen, sonst kann er nicht zu den gemeinen Pogo Brüdern warpen, was jammerschade wäre!







### Pota Pota (Kapitel 7) - Schubbertal

#### Nach oben

Zunächst befördert der Lift Plok nach rechts, der nach oben zeigende Pfeil aus Bonusmuscheln zeigt jedoch, daß der Lift noch eine andere Richtung einschlagen kann. Oben befindet sich ein Apfelbaum, der in eine Warpzone führt.





#### Famosa 1 - Am Strand

#### Abkürzung

Wer keine Lust hat, sämtliche Flöhe in diesem Sektor zu vernichten, kann auch die Abkürzung in die Flohstadt nehmen. Rechts unten hängt der Apfel, den Plok aufpumpen muß.





## hektischen Muschelsammeln in der Schwarzweiß-Welt von No-



Nostalgia - Teil 4

**Opa Plok** 

Schon Opa Plok wußte um die

Annehmlichkeiten einer Warpzone. Hier sehen wir ihn beim

### Famosa 6 – Flohplateau

#### "Nur keine Panik!"

Hört sich ja gut an, ist aber völlig daneben, denn Panik ist das erste, was Plok hier bekommt. Innerhalb kürzester Zeit müssen die reiselustigen Muscheln

Ploks famose Abkürzungen auf einen Blick

Pota Pota 4 (Wasserloren)

Pota Pota 7 (Schubbertal)

Pota Pota 5 (Lolly Brücke 2)

Pota Pota 8 (Pogo Brüder)

Famosa 7 (Wasserspiele)

Flohgrube 3 (Rocket Man

Famosa 3 (Ploks Haus)

Famosa 2 (Flohstadt)

Nostalgia (Teil 6)

Famosa 9 (Ekeltyp)

aufgesammelt werden, damit Plok in den nächsten Sektor warpen kann, Eine kleine Abkürzuna, die sich aber lohnt.





### Famosa 7 - Wasserspiele

#### **Auf dem Einrad**

Das Quietschen des Ein rades kann ganz schön nerven, trotzdem muß das Ziel in der vorgeschriebenen Zeit erreich werden. Alles klar?





#### Famosa (Kapitel 12) – Windstärke 12

#### Super Warpzone

Pota Pota 1 (Am Strand)

Pota Pota 3 (Felsenmeer)

Pota Pota 4 (Brauseklippen

Pota Pota 5 (Lolly Brücke 2)

Pota Pota 7 (Schubbertal)

Famosa 1 (Am Strand)

Famosa 6 (Flohplateau)

Famosa 7 (Wasserspiele)

Famosa 12 (Windstärke 12)

Nostalgia (Teil 4)

Eine gigantische Warpzone, die Euch bis in den dritten Sektor der unheimlichen Flohgrube führt. Da lohnt sich das Warpen.



	4	7	
- and	The state of the s	0	9
		6.4	V
		00	

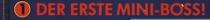


hochbomben. Sehr

einfach geht es jedoch

mit den Space-Jump

Boots, die sie aber erst viel später-erhält.



Plötzlich trifft Samus Aran den ersten Zwischengegner im weitverzweigten und unheimlichen Höhlenlabyrinth. Noch hockt die Gestalt zusammengekauert in der Ecke und bietet Samus Aran eine Bombe an. Nachdem die Kämpferin zugegriffen hat, steht die Kreatur jedoch auf und greift Samus



die Kreatur zu besiegen.

Nachdem Samus Aran in Norfair die Hi-Jump Boots und die Speed Booster gefunden hat, ist es ihr nun möglich, mit einem Super-Jet-Sprung links über ihrem Raumgleiter einen Energietank und Missilesezu finden. •







Wenn Samus Aran das Reifen der unten abgebildeten Hyper Lifts beherrscht, kann sie so an neue Missiles gelangen. Zu diesem Zweck muß sie mit gutem

Timing nach oben springen und auf die linke Wand feuern. Wenn die Missiles erscheinen, sollte sie nach links springen und die Missiles im Fallen einsammeln.

Wenn Samus Aran die unten abgebildete Stelle im Verlauf des

Spiels erreichen will, stehen ihr zwei Möglichkeiten zur Verfü-

gung: Am Anfang des Spiels eine sehr schwere und später

eine etwas leichtere Variante. Möchte Samus Aran zu Änfang

die Stelle über ihrem Spacegleiter erreichen, muß sie sich mit

viel Obung und Fingerspitzengefühl als Morphing-Ball selbst



einem gezielten Schuß Wandgestein und findet

BRINSTAR

# WRECKED MARIDIA

So oft wie möglich sollte Samus Aran ihren





Die legendäre Sternenkämpferin Samus Aran ist mit ihrem Hyperspace-Gleiter auf der Planetenoberfläche von Zebes im Sektor Crateria gelandet. Sofort versuchen sich ätzende Regenfälle säurehaltiger Substanzen durch ihren bioenergetischen Schutzanzug zu fressen, doch vergebens. Der neuentwickelte Körperpanzer schützt be-

stens. Ohne zu zögern macht sich Samus Arah auf die Suche nach

dem entführten Baby-Metroid. Sie weiß, daß das Baby-Metroid für die friedliche Energieerzeugung des Universums von größter Wichtigkeit is? Zuerst begibt sie sich für einen kurzen Abstecher in den

Sektor Brinstar und besorgt sich dort das Morphing Ball-System,

Damit kann sich Samus Aran in eine kleine

BRINSTAR

TOURIAN I

SPEICHERSTATION

Nachdem wit Euch im letzten Club Nintendo Magazin den brandheißen Super-Action-Knaller Super Metroid zum ersten Mal vorgestellt haben, führen wir Euch heute mit wichtigen Tips durch die ersten drei unterirdischen Sektoren des Planeten Zebes. Hinterhäl-

**SEKTOR 1: CRATERIA** 

tige Aliens warten schon auf Euch!

BRINSTAR

KARTEN TERMINAL

© 1994 NINTENDO



SPACE-GLEITER

WRECKED SHIP

WRECKED

#### **SEKTOR 2: BRINSTAR**

In Brinstar, einem warmen, tropischen Bereich im Inneren des Planeten Zebes, kann Camus Aran viele nützliche Gegenstände finden, die jedoch oft sehr gut versteckt sind. Zum Glück besitzt Samus Aran die Fähigkeit, Power Bomben einzusetzen, die ihr die Suche sehr erleichtern werden. Bei ihrer Suche sollte Samus Aran jedoch nicht die vielen Aliens vergessen.

CRATERIA

KARTEN TERMINAL

SPEICHERSTATION ...

MISSILES-DEPOT

SPEICHER-STATION



An den oben abgebildeten Stel-len findet Samus Aran den Mor-phing-Ball und Missiles.



Mit der gewaltigen Spreng kraft der Power Bombe, die einen biothermonuklearen Sprengkern besitzt, kann Samus Aran immer wieder versteckte Durchgänge mit einer gewaltigen Explosion sichtbar machen, bzw. öffnen.



Ein • Röntgengerät namens X-Ray, mit dessen Hilfe Samus Aran verdeckte Durchgänge und Extras im Gestein sehen kann. Um den X-Ray zu bekommen, braucht Samus Aran eine Power Bombe und den Grappling Beam.



Nachdem Samus Aran in einem zähen Kampf dås Mutantenalien Kraid in die ewigen digitalen Jagdgründe der virtuellen Wirklichkeit geschickt hat, kann siean dieser Stelle hinter der Wand einen Energietank bekommen.





#### CRATERIA







Eine besonders häßliche und gefährliche Ausgeburt der verdorbenen Fantasie Mother Brains ist das Mutanten-Monster Kraid. Samus Aran Muß in das Maul von Kraid schießen, um ihn zu bezwingen. Super Missiles,

Missiles und Charge Beam helfen. Wenn Ihr bereits den Spacer besitzt, geht es noch besser.





ENERGIE-

Den Mini-Boß kann Samus Aran bekämpfen, wenn sie in sein geöffnetes Maul schießt. Mit Raketen und dem Charge Beam ist der Pflanze schnell beizukommen, vorausgesetzt Samus kann rollend und bombend den Sporen ausweichen.





findet Ihr in der ausführlichen Spielanleitung.

Um an die unten abgebildete Stelle zu gelangen, muß Samus Aran im Besitz des Ice-Beams sein. Mit dieser High-Tech Vereisungs-Waffe kann sie sich im Schacht durch das Vereisen der Aliens eine Treppe nach oben "bauen". Nähere Informationen



**ENERGIE-DEPOT** 

vor, die Power Bombe zu erhalten



### SPEICHERSTATION









### **SEKTOR 3: NORFAIR (1. HÄLFTE)**

Der Sektor Norfair, eine besonders gefährliche Gegend, befindet sich tief unter der Oberfläche von Zebes. Mother Brains Schergen haben hier einen sicheren Unterschlupf gefunden und bewachen diese Gegend mit Ihrem eigenen Alienleben. Samus Aran sollte diesen Bereich aber nicht einfach unvorbereitet betreten. Kochende Gesteinsmassen, spuckende Lavatümpel, glutheiße Atemluft und hitzige Flammenzungen, die nach ihren Beinen lecken, bedürfen eines besohderen Schutzes: dem Varia Suit. Mit diesem Anzug ist es Samus Aran erst richtig möglich, sich in der Lavawelt fortzubewegen, ohne daß sie großen Schaden nimmt.





Nur mit dem Varia Suit kann sich Samus Aran in der Lavawelt ohne Energieverlust

KARTEN

Obwohl Samus Arans Sprungvermögen dank ihres bioenergetischen Schutzanzugs schon außerordentlich gut ist, mußte sie schon mit Bedayern feststellen, bestimmte Bereiche mit einem Sprung nicht erreichen zu können. In Norfair kann sie jedoch die Hi-Jump Boots bekommen, die ihre Sprungkraft enorm erhöhen.



les lassen sich rote Schleusen-Tore einfach öffnen



Mit fünf Missiles oder einer Super Missi- Samus Aran erhält die Hi-Jump Boots. Vergeßt zuvor nicht, den Energietank und

Die Schlucht kann Samus mit Hilfe ihres Grappling Beams überwinden, auch wenn hier schon der Space Jump helfen würde. Dieser besondere Enterhaken schießt aus ihrem Kampfhandschuh und ist in der Lage, an Deckensteinen zu haften. Mit dem Grappling Beam kann sich Samus Aran an der Decke entlang hangeln.



Auf dem Weg zu der sehr wirkungsvollen Power Bombe stellt sich Samus Aran ein besonders ekelhaftes Mutanten-Alien in den Weg. Mit Missiles und Charge Beam muß Samus Aran das Monster nach rechts treiben, bis es in die glühende Lava stürzt. Achtung, es kommt wieder! Allerdings nur als ein harmloser Haufen Knochen.



Um in den Besitz des wertvollen Grappling Beams zu gelangen, muß Samus Aran einen besonders weiten Sprung wagen. Da sie für diesen Weitsprung auf Hyper-Speed beschleunigen muß, ist es wichtig, zuvor mit einer Powerbombe genügend Platz für



einen Anlauf zu schaffen. Danach Anlauf nehmen und im richtigen Moment nach links oben



Aran mit viel Speed nach schräg oben

Nachdem Samus Aran mit einem mächtigen Satz die feurige Schlucht überwunden hat und nun endlich im Besitz des Grappling Beam ist, kann sie nun den Grappling Beam für eine Abkürzung nach Crateria nutzen. An den Deckensteinen entlanghangelnd führt sie ein kürzerer Weg zurück nach Crateria als auf der unteren Route.



Nachdem Samus Aran das X-Ray Scope und den Grappling Beam ihrer High-Tech Ausrüstung beigefügt hat, ist sie dafür gerüstet, das geheimnisvolle Wrecked Ship zu betreten. Diese Schiffsruine dient den Aliens als Unterschlupf. Samus begibt sich nach Crateria; um ins Wrecked Ship zu kommen.







SPEICHERSTATION

**SPEICHERSTATION** 

SPEICHERSTATION

ENERGIE DEPOT

SPEICHERSTATION

### **DER KAMPF GEHTWEITER!**

## EINE RUHEPAUSE

Nach ihren aufregenden Kämpfen gegen die unterirdische Alien-Armee, sehnt sich Samus Aran nach einer Ruhepause. Obwohl ihr bioenergetischer Schutzanzug rein äußerlich unverletzt scheint, sind die Kämpfe nicht spurlos an ihr vorübergegangen. Sie fühlt sich müde, und ab und zu schleicht sich der Gedanke in ihr Bewußtsein, ob sie aufgeben soll. Sie hält für einen kleinen Moment inne und überlegt. Sofort sieht sie vor ihrem inneren Auge das Baby-Metroid in den Krallen von Ridley. Und sie erinnert sich an einen ängstlichen Schrei höchster Not, den das Metroid in seiner Verzweiflung ausgestoßen hatte. Diese Gedanken machen Samus Aran wieder Mut und verleihen ihr Zuversicht.

des Wrecked Ships in den Weg und grei-

Neu gestärkt geht sie weiter. Neben dem Wrecked 3thp erwarten sie noch drei weitere aufregende Bereiche, wie Maridia, Tourian und der Rest von



Samus Aran neue Abenteuer. Die techn schen Einrichtungen sind noch unerforscht. Doch das wird sich ändern.







Diese Parasitenwächter entstammen einer niederen Entwicklungsstufe. Dennoch sind diese flugfähigen Aliens relativ stark und vertragen einige Treffer.



Endlich, Samus hat die Metroid-Larve gefunden. Kein Grund zu schießer



Samus Aran beherrscht spezielle Techniken, die ihr vielleicht selbst noch nicht bekannt sind. Unterstützt sie also, damit sie ihr Bestes geben kann. Eine der schwierigsten Techniken ist der Zickzäck-Sprung. Mit dieser Technik kann Samus enge Gänge nach oben springen. Sie muß dafür an einer Gangseite nach oben springen, sich kurz fallen lassen und sofort in die entgegengesetzte Richtung nach oben springen, sich dann wieder fallen lassen und wieder zur anderen Seite nach oben springen und so weiter. Eine leichte Technik dagegen ist der Jet-Sprung mit den Speed-Boosters nach oben:

NOCH MEHR SPEZIELLE



Maximal beschleunigen, stoppen und nach oben springen.



Wenn Samus Aran die sehr schwierige Technik des Zickzack-Sprungs nach langer Übung gelernt hat, kann sie nun Bereiche betreten, die ihr zuvor versagt geblieben sind. Übt diesen Sprung gut und versucht, jeden nach oben führenden Gang zu erklimmen. Es lohnt sich bestimmt!

... wird Samus Aran auf ihrem weiteren Weg finden und gebrauchen können. Hier nur einige der wichtigsten Gegenstände. Rechts seht Ihr zum Beispiel Samus Aran in Aktion, wie sie den gefährlichen Plasma Beam einsetzt. Der Plasma Beam ist die stärkste Strahlenwaffe – ihn findet Samus Aran in Maridia. Drei weitere nützliche Gegenstände sind unten abgebildet. Samus Aran muß jeden Gegenstand finden, um ihre Mission fortsetzen zu können und ihre Überlebenschancen zu erhöhen.





Den Gravity Suit findet Samus Aran im Inneren des Wrecked Ships. Er schützt Samus in der Lavawelt, verleiht ihr unter Wasser größere Beweglichkeit und panzert sie doppelt so gut wie der Varia Suit.



Daß Samus Aran mit dem Morphing Ball-System in der Lage ist, sich in eine Kugel zu verwandeln, ist bekannt. Mit dem Spring Ball ist sie zudem in der Lage, ohne Bomben als Kugel in die Höhe zu springen.



Mit den Space Jump-Boots ist Samus Aran in der vorzüglichen Lage, sich ähnlich eines Jojos springend in die Höhe zu pumpen. So erreicht sie neue, welt entfernte Bereiche, Sehr wichtig.

Während ihres Kampfes durch die Labyrinthe ist Samus Aran schon einigen üblen Endbossen begegnet. Aber es wird noch schlimmer! Nachfolgend könnt ihr schon einmal einen Blick auf die Kreaturen werfen, die Samus Aran besonders stark zusetzen werden. Aber gegen jeden Endboß ist ein Sieg

Mit dem Jet-Sprung

nach oben düsen.



Der Endboß des Wrecked Ships!



Die empfindlichste Stelle des Endbosses von Maridia ist seine dicke, kugelige Bauchseite. Gebt ihm Saures und zeigt ihm seine Grenzen! Aber Achtung: Mit diesem Burschen ist nicht zu spaßen.



Ridley dürfte Euch vom Anfang des Spiels bekannt sein; Er entführte das Baby-Metroid. Samus Aran hat also mit ihm eine besondere Rechnung zu begleichen. Das entführte Metroid ist nicht mehr bei ihm.

#### RIDLEY



## LEXIXON

#### TEIL IV

Und hier sind wir wieder, mit dem 4. Teil des Nintendo Lexikons für angehende Videospiel-Experten! Eure regen Zuschriften und Anfragen nach unserer letzten Folge haben uns angeregt, die Lexikon-Serie fortzusetzen, (ak)

#### 24-Bit-Farbtiefe

Der Begriff 24-Bit-Farbtiefe bezeichnet die Möglichkeiten eines Computers, wieviele Farben er gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann. Die Zahl 24 Bit sagt dabei aus, daß über 16 Millionen Farben zur Anwendung kommen können. Da bei so vielen Farben die Bildschirmgrafik wie ein Foto der Wirklichkeit erscheinen kann, bezeichnet man diesen Bildschirm-Modus auch als "True-Colour". Wie Ihr vielleicht in unserem letzten Club Nintendo-Magazin gelesen habt, wird das neue Nintendo Videospielsystem, das zur Zeit unter dem Namen "Project Reality" entwickelt wird, den True-Colour-Mode unterstützen. Videospiele, deren Grafik an Spielfilme erinnern, werden somit bald kein Traum mehr sein.

#### **Computer-Animation**

ledes Videospiel besteht aus einer unterschiedlichen Anzahl von Bildern (Grafikelementen), die über den Bildschirm bewegt werden müssen, damit der Eindruck einer fließenden Bewegung entsteht. Die grund-legende Technik dabei ist die gleiche wie bei einem Daumenkino bzw. einem Zeichen-trickfilm. Das heißt, einzelne Bewegungsabschnitte werden Bild für Bild nacheinander gezeigt, bis der Eindruck einer Bewegung entsteht. Computer-Animation bedeutet also vereinfacht ein Verfahren, damit Bilder auf dem Bildschirm laufen lernen. Bei den Urahnen des Videospiels war die Computer-Animation noch eine relativ

einfache. Demgegenüber werden bei heutigen, modernen Videospielen, immer aufwendigere Grafiken und Computer-Animationen verwendet. Dem Vorteil einer realistischeren, hautnahen Computergrafik steht der Nachteil gegenüber, daß viel mehr Speicher und höhere Prozessorenleistung benötigt wird. Denn je realistischer ein Grafikbild ist, desto mehr Speicherplatz benötigt man. Auch die Rechenzeit erhöht sich, wenn ein Videospielsystem mit mehr Grafikdaten seine Animations-Teile berech-

eine längere Rechenzeit bedeu tet, daß die Bilder nicht mehr so schnell auf dem Bildschirm dargestellt werden können. Das wiederum führt dazu, daß die Bewegungen nicht mehr so flüssig, also schnell nacheinander dargestellt werden können. Auf den Punkt ge-

bracht: Je realistischer die Computer-Grafik ist und animiert werden soll, um so schneller muß der Prozessor des Videospielsystems rechnen. Mit dem 64-Bit Risc-Prozessor von "Project Reality" wird es Nintendo möglich sein, einen "Rennmotor" unter den Prozessoren in die Welt der Videospiele einzuführen. Hochauflösende und absolut flüssig animierte Grafik wird das Videospiel zu einem neuen Erlebnis machen.

#### Hot spot

Der empfindlichste Teil eines Sprites (Spielfigur). Der hot spot legt fest, welches Teil der Spielfigur auf Berührung mit einer anderen Figur mit einer bestimmten Aktion reagiert. Beispielsweise gibt es Endgegner, die nur an einem Auge getroffen werden können. Der hot spot des Endgegners befin-

det sich dann in seinem Auge. Ein angreifendes Raumschiff wiederum ist aber vielleicht so programmiert, daß sein Umriß den hot spot bildet. Berührt nun das Raumschiff leicht den Endgegner, explodiert das Raumschiff, Siehe auch Kollisionsabfrage.

#### Kollisionsabfrage

Den Begriff Kollision kennt Ihr bestimmt aus dem Straßenverkehr - er bedeutet Zusammenstoß. Und wenn ihr einmal genau überlegt, werdet Ihr erkennen, daß in jedem Videospiel die handelnden Figuren ab und zu zusammenstoßen. Diese Kollisionen sind aber



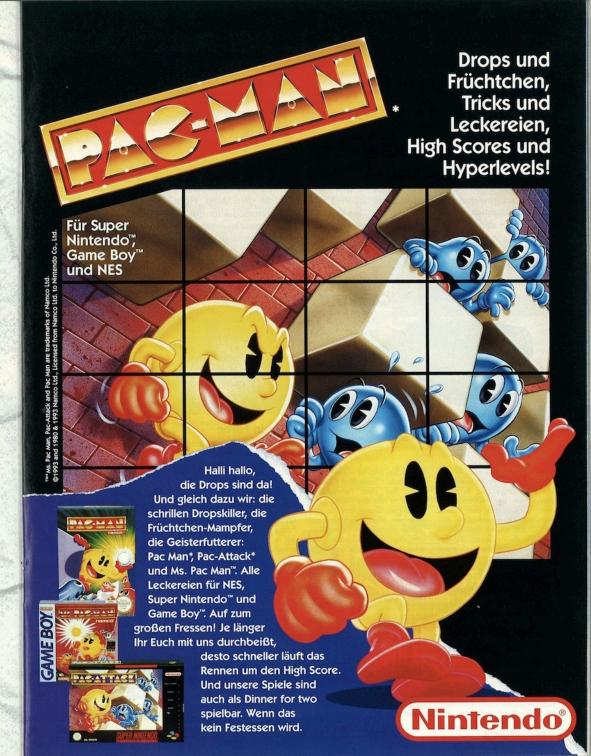
Super Probotektor "lebt" von hot spots und der

nicht selbstverständlich! Normalerweise, wenn ein Spiel noch in der Entwicklungsphase ist, kann man mit der Spielfigur solange rumhüpfen, wie man will, es passiert nichts. Die Programmierer müssen nämlich erst im Spieleprogramm festlegen, welche Gegenstände fest sind und welche nicht. Zum Beispiel sind viele Spielehintergründe als nicht fest programmiert, so daß die Spielfigur drüberlaufen, hüpfen oder fliegen kann. Erst wenn der Programmierer in das Spiel "schreibt", daß zum Beispiel alle Deckensteine hart sein sollen, stößt die Spielfigur beim Springen mit dem Kopf an die Decke. Damit dies möglich ist, wird die genannte Kollisionsabfrage programmiert. In dieser Kollisionsabfrage steht dann beispielsweise drin: Immer, wenn die Umrisse einer Spielfigur mit einem als hart programmierten Gegenstand zusammenstoßen, wird der Spielfigur Energie abgezogen. Dies bedeutet nun, jedesmal, wenn Ihr Euch mit einem Videospiel beschäftiat, berechnet der Hauptprozessor, ob die Spielfigur an harte Gegenstände stößt oder sich über weiche Gegenstände hinweabewegen kann.

Hinter dem Begriff Zugriffszeit

### Zugriffszeit

versteht man in der Welt der Computer die Zeitspanne, die vergeht, wenn ein Hauptprozessor gespeicherte Daten finden und laden will. Je mehr Daten jedoch gefunden und später geladen werden müssen, um so länger dauert diese Zugriffszeit. Es verhält sich genauso, wie wenn man in einem dicken Lexikon bestimmte Worte finden will. Je dicker das Lexikon ist und je zahlreicher die zu findenden Worte, um so länger wird man mit Blättern und Suchen beschäftigt sein. Ein sehr wichtiger Faktor bei der Größe der Zugriffszeit ist das Medium, also das Material, auf dem die Daten abgespeichert sind. Ver-gleicht einmal eine Musikkassette und eine Musik-CD. Obwohl auf eine CD mehr Musik paßt, kann das CD-Laufwerk mit seiner Laserstrahl-Technik bestimmte Titel viel, viel schneller finden, als es einem Kassettenrekorder mit seinen magnetischen Tonkopf möglich ist. Die Zauberformel hierbei heißt, je mehr lang-same Mechanik den Weg vom Datenträger zum Empfänger bremst, um so länger ist die Zugriffszeit. Aber selbst ein so schnelles Musikmedium wie ein CD-Laufwerk kann für ein schnelles Videospielsystem mit hochauflösender Grafik zu langsam sein. Die kürzeste Zugriffszeit bietet nach wie vor der direkte Zugriff auf einen ROM-Baustein. Aus diesem Grund werden die Spieldaten beim "Project Reality" direkt im Modul (Cartridge-System) abgespeichert werden. Die Zuariffszeit verkürzt sich so um ein hunderttausendfaches, so daß der Anwender vor lästigen Lade- und Wartezeiten, bis zum Beispiel ein neuer Level geladen ist, verschont bleibt. Einem hautnahen Spielvergnügen in Echtzeit steht somit nichts mehr im Wege.



## HAVE MORE FUN!

#### Doppelter Spielspaß mit dem Super Game Boy

Zum fünften Geburtstag des Game Boys hat sich Nintendo etwas ganz Besonderes einfallen lassen, um die kleinste und erfolgreichste Videospielkonsole der Welt zu ehren. Unter dem Motto "Have more fun!" erscheint in den nächsten Wochen der Super Game Boy, ein spezielles Hardwaremodul für das Super Nintendo Entertainment System, mit dem sämtliche Game Boy Spiele auf heimischen Fernsehgeräten abgespielt werden können. Darüberhinaus lassen sich alte Game Boy Spiele nach eigenem Geschmack mit dem Super Game Boy einfärben.



Eine heiße Kombination: Super Nintendo & Super Game Boy!

(cm) - Fünf Jahre sind in der schnellebigen Videospiel-Bran-che eine lange Zeit, trotzdem denkt man bei Nintendo an alles andere, als den Game Boy in Rente zu schicken. Mit dem Super Game Boy kommt mehr Spaß ins Spiel, da vorhandene Game Boy Module auf jedem Fernsehapparat gespielt und von iedem Spieler selbst "bearbeitet" werden können.

#### Alles ganz einfach

Die Bedienung des Super Game Boys ist kinderleicht, alles was man noch zusätzlich braucht ist ein Super Nintendo Entertainment System, ein tolles Game Boy Spiel und eine Portion Kreativität. Den Super Game Boy steckt man wie ein ganz gewöhnliches Modul in das Super Nintendo Entertainment System, während das

Game Boy Modul wiederum in den Super Game Boy gesteckt wird. Auf dem Fernsehbildschirm ist nun das Titelbild des jeweiligen Game Boy Spieles zu sehen, allerdinas fünfziamal größer als auf dem Game Bov. Um den Spielebildschirm erscheint zunächst der Standard-

Bilderrahmen mit dem Super Game Boy Logo. Sowohl die Farben im Spiel als auch der Bilderrahmen können in verschiedenen Menüs verändert werden. Um diese Menüs zu aktivieren, genügt ein Druck auf die L- und R-Tasten des Controllers oder auf beide Tasten der Super Nintendo-Mouse. Controller oder Mouse sollten dabei in der zweiten Buchse stecken! Die Möglichkeiten des Super Game Boys sind fast grenzenlos.

#### Alles in Farbe

Da der Game Boy Bildschirm bekanntlich keine Farben darstellen kann, wurden in der Vergangenheit sämtliche Spiele in vier Graustufen programmiert. Diese Graustufen lassen sich mit dem Super Game Boy einfärben, indem man jeden Grauton durch eine bestimmte Farbe ersetzt. Das ist aar nicht so schwierig, wie es sich anhört, da man im ersten

kombinationen wählen kann. die auf dem Super Game Boy bereits vorhanden sind. Diese Farbkombinationen eignen sich für die meisten Game Boy Spiele und sind sehr augenfreundlich. Wer jedoch mit kei-ner dieser Farbkombinationen zufrieden ist, kann im vierten Optionsmenü eigene Farben wählen und so ein eigenes, ganz neues Spiel schaffen. Aus dem reichhaltigen Angebot von 364 verschiedenen Farben können vier Stück gewählt werden, um die Graustufen einzufärben, "Have more fun!" bedeutet in diesem Fall nichts anderes, als daß der Super Game Boy Spieler selbst entscheidet, wie er sein Spiel gerne hätte. Sollen Wasserflächen im Spiel blau sein, oder vielleicht doch eher rot... Das Gras, auf dem Mario läuft, könnte auch rosa statt arün sein. Es wäre mühsam. die vielen Möglichkeiten, die es gibt, aufzuzählen, aber

Optionsmenü eine von 32 Farb-



So kennt man Wario auf dem Game Boy.



So bunt kann es der Super Game Boy treiben.

eines steht fest: Mit dem Super Game Boy schafft sich jeder sein individuelles Lieblingsspiel. Als Krönung gibt es für iede Farbkombination ein individuelles Passwort. Glaubt man zum Beispiel für das Spiel THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING die optimale Farbkombination herausgefunden zu haben, notiert man sich einfach das Passwort und aibt es beim nächsten Mal gleich ein, um die gewünschten Farben wiederzubekommen. So kann man sich das Einstellen der Farben vor jedem Spiel

#### Alles im Buch

Mit dem Super Game Boy gibt es gratis einen 76seitigen Spieleberater, in dem die populärsten Game Boy Spiele für diejenigen, die bisher nur ein Super Nintendo Entertainment System besessen haben, noch einmal vorgestellt wer-den. Neben vielen Tips & Tricks aibt es auch Vorschläge, wie man die Spiele optimal einfärben kann und welcher Bilderrahmen sich für welches Spiel am besten eignet. Im ersten Teil des Spieleberaters werden die Funktionen des

arammiert wurden, bedeutet das keine Farbarmut, da iedes eingefärbt werden kann und so in neuem Glanz erstrahlt. Für den Spieler sind das unbegrenzte Möglichkeiten, das Spiel nach eigenem Wunsch zu verändern. Wer hat noch nicht davon geträumt, SUPER MARIO LAND 1-3. KIRBY'S DREAM-LAND oder ZELDA IV - LINK'S AWA-KENING farblich so zu gestalten, wie er es möchte? Und wer wollte Lieblingsseine Game Boy Spiele noch nicht daheim auf dem Fernsehapparat spielen? Im nächsten Club

Für andere Spiele-

klassiker, die noch

in Graustufen pro-

Nintendo Magazin werden wir so verändert, daß es noch berichten, wie man ein Game mehr Spaß macht. Bis dann Boy Spiel in Nullkommanichts und vor allem - Have more fun!

Surreal: Die bizarre Welt der farbigen Tetris-Klötzchen Naturalistisch:

Kirby's Abenteuer im farbigen Traumland



Demnächst im Kino: Zelda IV und der farbige Schleimsumof.

#### Alles im Rahmen

Um das Spielevergnügen auf dem Super Game Boy perfekt zu machen, gibt es im zweiten Optionsmenü neun verschiedene Bilderrahmen zur Auswahl, die jedem Spiel eine ganz persönliche Note geben und optisch sehr gelungen sind. Jeder dieser Rahmen ist mit einem speziellen Bildschirmschoner ausgestattet, der sich nach ca. fünf Minuten Spielpause aktiviert. Aber auch hier sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt, denn wem keiner der bereits vorhandenen Bilderrahmen gefällt, der zeichnet sich einfach einen eigenen. Im fünften Optionsmenü kommen MARIO PAINT Fans auf ihre Kosten, wenn es darum geht, eigene Rahmen zu zeichnen oder sogar die Spielflächen zu bemalen. Unterschiedlich dicke Stifte und ein besonderer Regenbogen-Radiergummi machen das Malen zur Wonne.

Super Game Boys ausführlich erklärt, damit man gleich losle-

#### Mehr, mehr, mehr!

Noch mehr? Was die Zukunft des Super Game Boys betrifft, so kann man optimistisch sein, denn neben den Spielen, die derzeit für den Game Boy erhältlich sind, wird es in der Zukunft auch Spiele geben, die speziell auf den Super Game Boy zugeschnitten sind. Zum Beispiel DONKEY KONG: Auf dem Game Boy unterscheidet sich das Spiel in der Optik nicht sonderlich von anderen Game Boy Spielen, auf dem Super Game Boy erleuchtet es jedoch in neuer Farbenpracht. Darüberhinaus wurde dem Spiel noch ein besonderer Bilderrahmen spendiert, den man natürlich nur mit dem Super Game Boy auf dem Fernseh bildschirm bewundern kann.

### SUPER GAME BOY INFO BOX

- Wird in das Super Nintendo gesteckt.
- Projeziert Game Boy Spiele auf den Fernsehbildschirm.
- Funktioniert mit allen Game Boy Spielen.
- 32 faszinierende Farbkombinationen zum Einfärben alter Game Boy Spiele
- 9 Bilderrahmen für alle Game Boy Spiele.
- (Manche Game Boy Spiele bringen eigene Rahmen mit)
- 364 Farben zum eigenen Kombinieren beim Einfärben der Spiele.
- Malprogramm zum Zeichnen neuer Bilderrahmen.



Tiefenpsychologie: Wario und sein farbiges Vorbild

## CILLALID





#### **PROFIS** LESER



- Zelda III • 1 A Link To The Past
- The Lost Super Mario 16 Vikings
- Super Mario 14
- 18 Super Mario Super Mario 12
- All-Stars Fighter II Turbo
- Starwing

- Mario Paint
- ↓ 5 Super Mario 15

LESER **PROFIS** 

Zelda IV -

Link's Awakening

• 2 Super Mario

1- Wario Land

• 4 Mystic Quest

7 Super Mario

Dr. Mario

Gargoyle's

Quest

Tetris



Super Mario Land 2

Zelda IV -

Dreamland

Mega Man 2 15

Tiny Toon

Link's Awakenina

Mystic Quest • 3

- 2 The Legend
- Super Mario Of Zelda Bros. 3

Mega Man 3 • 2

LESER

↓1 Super Mario Bros. 3

**PROFIS** 

- Mega Man 4 15 7 Zelda II – The Adventure of Link
- Kirby's Adventure
  - Mega Man 2 16
  - Mega Man 3 The Adventure 17
  - Dr. Mario The Legend
- 10 Mega Man 4
  - Tiny Toon Adventures

Of Zelda

- 5 Star Tropics
  - Super Mario 13
- The Battle Of Olympus
- Nintendo World Cup
  - Kickle
- Maniac

## **Profi-Check**



Name: Holger Dillei Alter: 24 Jahre Spieleberatuna. Korrespondenz (seit Januar 1992)

Schon sehr früh stand für Holger fest, daß sein Beruf etwas mit seinem größten Hobby zu tun haben sollte. In Hannover machte er dann schließlich eine Ausbildung als Einzelhandelskaufmann im Bereich Spielwaren, in der Hoffnung, irgendwann einmal bei einem Spielzeugherstel-ler zu arbeiten. Anfang 1992 ging dieser Wunsch dann in Erfüllung, als er wegen seiner Freundin in die Nähe von Frankfurt zog und nach einem neuen Job suchen mußte. Als Spieleberater bei der Spiele-Hotline und Mitarbeiter in der Korrespon-denz-Abteilung konnte er sein Hobby voll ausleben. Videospiele, so Holger, machen übrigens am meisten Spaß, wenn man sie mit mehreren Freunden zusammen spielen kann. Aus diesem Grund bevorzugt Holger Spiele wie SUPER SOCCER und JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR. Sein absoluter Favorit ist zur Zeit iedoch PLOK, das er einfach zum Brül len komisch findet.

### Facts

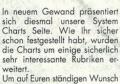
#### ÜBRIGENS ...

.. die Entwicklungszeit für "Zelda III - A Link To The Past" dauerte über drei Jahre, Hinzu kam nochmals über ein halbes Jahr, bis endlich die deutsche Version des Super Nintendo-Spitzenreiters fertig war.

. . Euer NES-Spitzenreiter "Super Mario Bros. 3" ist seit seinem Erscheinen in Deutschland im Jahre 1990 ununterbrochen unter den ersten Drei der Nintendo Hitparade.

## Challenge

#### Hallo Power-Player!



nach Highscore-Charts einzugehen, haben wir uns entschlossen, pro Ausgabe je-



weils ein Spiel zu benennen, zu dem Ihr uns Eure Highscores einschicken könnt. Wir werden uns dabei bemühen, jeweils ein Spiel auszusuchen, bei dem es keinen Sinn hat, Cheats oder Schummelmodule einzusetzen, um mehr Punkte



oder bessere Zeiten zu erringen. Das erste Spiel, für das wir uns hierbei entschieden

haben, ist MYSTIC QUEST LEGEND. Wir suchen denjenigen, der innerhalb der kürzesten Zeit schafft hat den Endgegner zu erreichen. Schickt uns also bitte Fotos vom Status-Menü, auf dem Eure Zeit. der erreichte Level und der Ort angegeben ist, an dem

Ihr Euch abgespeichert habt. Dies sollte die Dämonenfestung sein, bzw. der Raum, in dem Ihr Euch befindet, bevor Ihr dem Dämonenkönig gegenübertretet. Die glorreichen Hel den werden im nächsten Maagzin veröffentlicht



denen Ihr wissen wollt, welche Spiele wir, die Redakteure, am liebsten spielen. Da sich das von Ausgabe zu Ausgabe ändert, werdet Ihr von nun an eine neue Rubrik auf der Charts-Seite vorfinden, die Redaktions-Charts. Hier also die derzeitigen Faves der einzelnen Redakteure:

ANDREAS begleitet zur Zeit Wario auf der Suche nach den Schätzen, um ein neues Schloß bauen zu können. (Wario Land -Super Mario Land 3)

CLAUDE befindet sich im Lande des Mana Baums und vermöbelt dort Monster, um Erfahrung zu sammeln. (Secret of Mana) MARCUS stehen die Haare zu Berge, wenn er den Trolls hilft die Landschaft einzufärben (Super Troll Island)

RIE fühlt sich voll in die anmutige Samus Aran versetzt und durchsucht seit Wochen die Redaktion nach neuen Ausrüstungsteilen. (Super Metroid)

RON's Haare stehen nicht zu Berge, denn in Super Hockey trägt er einen Eishockeyhelm und trickst die Gegner aus. (Super Hockey)
SUSE leistet ihrem Freund Pac-Man

beim Verspeisen der Inkis und Blinkis Gesellschaft, (Pac-Attack)



Nintendo fasziniert! Egal, ob

jung oder alt, männlich oder

weiblich, fast jeder wird vom

So auch die 26jährige Heike

Fischer, die bereits seit vier

Jahren bei Nintendo in der

Kreditbuchhaltung arbeitet

Spielefieber ergriffen.

## Meine Top 10

"Früher", so die Aschaffenbur-gerin, "hatte ich gar keinen Bezug zu den Spielen, doch wer täglich an den Redak-tionsräumen vorbeigeht, um sich den morgendlichen Kaffee zu holen, der muß einfach angesteckt werden." Seit ihrer unheimlichen Begegnung der redaktionellen Art, zeigt Heike größeres Interesse für die Spiele. Besonders zwei Arten haben es ihr angetan: Sportspiele (da sie in ihrer Freizeit viel Sport treibt) und Spiele, in denen Tiere vorkommen, denn Heike besitzt eine Katze, der sie gerade das Sprechen beibringt. Verständlich, daß da "Bubsy" zu ihren Lieblingsspie-len gehört. Wenn sie nicht gerade bei Nintendo arbeitet, widmet sie sich dem Handball

und dem Skifahren.



- 1 Bubsy
- 2 Mr. Nutz 3 Super Troll Island
- 4 Zelda III A Link To The Past
- 5 Plok
- 6 Super Pang 7 Bugs Bunny -
- Rabbit Rampage 8 Roadrunner's Death Valley Ralley
- 9 Pop'n Twinbee -Rainbow Bell Adventures
- 10 Winter Olympics

## GAME TALK

## Samus Aran in der 16-Bit-Dimension

#### Die Entstehungsgeschichte von Super Metroid

Tief im Inneren des Planeten Zebes hat das intergalaktische Grauen seinen unheimlichen Ort gefunden: Parasiten-Aliens haben ein riesiaes Höhlensystem in die Niederungen des Gesteins gefressen. Trotz aller Gefahren landet ein hypermoderner Raumgleiter auf der Planetenoberfläche und eine schlanke Gestalt schiebt sich aus der Spitze des Raumschiffs nach oben. Der Name dieser Gestalt ist Samus Aran, und sie ist bereit, sich in ihr größtes Abenteuer zu stürzen. Ein Abenteuer, das die kreativen Entwickler von Nintendo in Japan in ein brandneues 24 Megabit-Modul für das Super Nintendo gepackt haben. Der Name: "Super Metroid"! Club Nintendo hat sich mit den Designern des Spiels über die Entstehungsgeschichte eines solchen Action-Spektakels unterhalten.

(ak/pn) - 1985 erblickte "Metroid" auf dem NES erstmals das Licht der Videospielwelt. Sofort rätselten die NES-Fans, was das wohl

für ein Spiel sei - ein Jump'n'Run, ein Adventure oder ein Actionspiel? Die Einordnung war keine einfache Ängelegenheit, doch eine rasch wachsende Gemeinde fanatischer Metroid-Anhänger hatte die Antwort schnell gefunden: "Metroid" war alles in einem! Knackiae Rätsel, rasante Verfolgungsiaaden und Verteidi-

gungskämpfe, sowie neuartige Bewegungsmöglichkeiten der Hauptfigur schufen ein besonderes Spiel der Extraklasse. Der Spieler bealeitete die Weltraumkämpferin Samus Aran auf den Planeten Zebes.

Nach einem atemberaubenden Duell besiegte Samus schließlich Mother Brain und konnte so verhindern, daß eine unkontrollierte Vermehrung der parasitären Metroids das gesamte Universum in Gefahr brachte. Erschöpft, aber erleichtert verließ sie Zebes und konnte beobachten, wie ein Selbstzerstörungsprogramm den Großteil des Planeteninneren vernichtete. 1991 verschlug es Samus Aran in ein neues Abenteuer - diesmal auf dem Game Boy. Sie mußte auf dem Planeten ŚR388 einen neuen Stützpunkt des Weltraumpiraten erobern und brachte dabei ein Exemplar der Metroids in ihren Besitz. Auftragsgemäß lieferte sie das Baby-Metroid in der Forschungs-

station Ceres ab. In der Hoff-

nung, nun für immer Ruhe zu

haben, verließ Samus die Raumstation. Aber das Schreckliche geschieht - und "Super Metroid" nimmt 1994 seinen Anfang: Weltraumpirat Ridley, ein

mächtiges Flug-Alien, überfällt die Forschungsstation, raubt im Kampf mit der zurückgeeilten Samus Aran den Metroid und flüchtet auf den Planeten Zebes. Was Samus dort erwartet, sprenat jede Vorstellungskraft: Ein riesiaes,

weitverzweigtes Höhlenlabyrinth konfrontiert den Spieler mit immer wieder neuen Hindernissen. Unmengen der verschiedenartigsten Aliens, von klein bis mehrere Bildschirme groß, stellen sich Samus

Aran in den Weg, wäh-rend eine gefühlvoll komponierte Hintergrundmusik das bedrückende Gefühl, in einer Untergrundhöhle gefangen zu sein, hervorragend untermalt. Ein völlig neu entwickeltes Icon-System gibt dem Spieler die Möglichkeit, über eigene Hilfs-



Unheimliche Wesen lauern in dem riesigen Höhlenlabyrinth.

bildschirme und kleine Sinnbilder (= Icons) Samus Aran mit zahlreichen Ausrüstungsgegenständen zu unterstützen. Schon nach weniaen Minuten fragt trachter dieses eindrucksvollen Spiels unweigerlich, wer denkt sich so etwas in

solch einer Perfektion aus.



Ein brandneues Action-Adventure für das Super Nintendo.

#### Viel Aufwand

In der Zweimillionen-Metropole Kyoto, die von den Japanern liebevoll "Stadt der tausend Tempel" genannt wird, befindet sich die Hauptzentrale von Nintendo Company Limited, kurz NCL. Etwa 400 Angestellte sitzen hier am Puls der Zeit, wenn die Spielewelt mit neuen, aufregenden Entwicklungen überrascht werden soll. Verschiedene Entwickler-Teams beschäftigen sich mit ieweils einem der zahlreichen Projekte. So kümmert sich zum Beispiel eine Abteilung nur um die Entwick-

lung und Verbesserung der Hardware. Gleich mehrere Abteilungen hingegen sind für die Entstehung neuer Spiele zuständia. Erfolareiche Spiele wie die Mario- oder die Zelda-Reihe stammen beispiels weise aus dieser Spieleschmiede. Besonders interessiert uns im Zu-

troid die Abteilung "Research & Development 1", kurz R & D 1. Hinter dieser geheimnisvollen Bezeichnung verbirgt sich das Team, welches zwar in erster Linie für die Entwicklung von Spielhallenspielen zuständig ist, jedoch auch mit der Entstehung aller drei "Metroid"-Spiele zu tun hatte. Während für die ersten beiden Folgen der "Metroid"-Reihe Hiroji Kiyotake verantwortlich war, gestaltete sich die Entwicklung von "Super Metroid" unter der Pro-jektleitung von Yoshio Sakamoto. Unter seinen kritischen Augen arbeiteten 14 Spezialisten in verschiedenen Teams zweieinhalb Jahre an der Fertiastellung von "Super Metroid". Das bedeutet eine ajaantische Entwicklungszeit von über 37 "Mannjahre". Anders ausgedrückt, ein einzelner Mann hätte so lange daran arbeiten müssen, vorausaesetzt er würde die verschiedenen Arbeitsschritte beherrschen.

sammenhang mit Super Me-

### Teamarbeit angesagt

Nachdem Nintendo sich entschlossen hatte, für das Super Nintendo ein "Metroid"-Spiel zu produzieren, teilte Yoshio Sakamoto seine Mitarbeiter in kleinere Gruppen auf: Fünf Mitarbeiter bildeten das Designer-



Die mutige Kämpferin Samus Aran im Duell mir einem Alien.

Team, zwei sollten sich um den Spielsound kümmern und sieben waren mit der Programmierung beschäftigt. Zusätzlich plante man für spezielle Aufgaben den Einsatz freier Mitarbeiter mit ein. Nun konnte es mit der grundlegenden Planung losgehen - zunächst nur mit langen Diskussionen und auf dem Papier. Das Designer-Team setzte sich mit den Kollegen zusammen, die die "Metroid"-Spiele für NES und Game Boy entwickelt hatten. Wie sollte die Fortsetzung aussehen? Es mußten die Fragen geklärt werden, welche neuen und alten Bewegungsabläufe die Heldin beherrschen sollte, welche Gegner auftauchen und wie sie sich



Kreaturen, die noch kein Auge erblickte, begegnen Samus,

bewegen, und nicht zuletzt stand die Map-Gestaltung zur Debatte, das heißt, wie die "Super Metroid"-Welt sich dem Spieler präsentiert. Da das neue Abenteuer ebenfalls auf dem teilweise zerstörten Planeten Zebes stattfinden sollte, orientierten sich die Designer bei der Map-Entwicklung an der bestehenden NES-Version, ohne sie identisch übernehmen zu wollen. Anschließend folgte die

Ausarbeitungsphase, in der die Spielfelder detailliert festgelegt und auf den loaischen Zu-

> überprüft wurden. Diese Phase muß man sich wie ein riesiges Puzzle vorstellen, bei dem ein Teilchen an das nächste angefügt wird. Schließlich ist die Untergrundwelt von Zebes ein riesiges Labyrinthsystem mit verschieden-

artiaen Verbindungstüren, die sich nur mit bestimmten Waffen oder Gegenständen finden und öffnen lassen. Dabei wurde sehr großer Wert darauf geleat, ein perfektes Labvrinth ohne Fehler zu gestalten. Sozusagen ein Irrgarten, der so geschickt mit Türen, verborgenen Gegenständen und Hinweisen versehen ist, daß der Spieler wie in einem logischen Rätsel fast automatisch durch das Abenteuer geführt wird. Das Gerüst mit allen Details stand. nun schlug die Stunde der Künstler. Zunächst nur auf dem Papier entstanden faszinierende Zeichnungen, wahre Kunstwerke, die zeigen, wie das Innere des Planeten aussehen sollten. Jeder

Stein, jede Pflanze bekam von den Grafikern ein eigenes, unverwechselbares Gesicht. Nachdem die Welt von "Super Metroid" kreiert worden war, widmeten sich die Designer den Gegnern, legten Bewegungen fest und die Strategien, wie sie zu besiegen sind,

und natürlich wie sie aussehen sollten. Zum Schluß wurde das Item-System geplant, das heißt: Wo findet man welche Gegenstände und Waffen? Was muß man schon besitzen, um einen anderen Gegenstand in einem bestimmten Sektor zu erhalten? Am Ende der Planungsphase lag ein dickes Buch vor mit Zeichnungen und ausführlichen Beschreibungen, in dem, ähnlich einem Filmdrehbuch, das gesamte Abenteuer von A bis Z festgehalten war. Nun konnte das Programmieren beginnen.

#### Die Stunde der Programmierer

Die Aufgabe der Programmierer bestand nun darin, die Vorgaben der Designer in ein Spieleprogramm umzugrbeiten. Die sieben Programmierer entwickelten mit einer speziellen Programmiersprache "Super Metroid". Tag für Tag wuchs der Programm-Code aus mathematischen Funktionen und Prozeduren, bis ein mehrere hundert Seiten dickes Buch des Pro-

arammlistings entstanden war. Eine sehr langwierige und aufwendige Phase der Spieleentwicklung. Ein einziger falscher Programmbefehl könnte das Proaramm jederzeit zum Absturz bringen, so daß es nicht mehr richtia funktioniert. Eine Tüftelarbeit für zahlenbesessene Hirnakrobaten.

Zeitgleich mit der Programmierung kam das Komponisten-Team zum Einsatz.



stand aus zwei kreativen Musikern: Minako Hamano und Kenai Yamamoto komponierten auf akustischen Instrumenten (zum Beispiel Klavier) und auf Synthesizern die spannungsgeladene Hintergrundmusik. Außerdem wurden die Geräusch-Effekte wie Schüsse. Schreie und Monster-Rufe von ihnen erdacht. Die Schreie von Samus und den Aliens, die dem Computer entlockt wurden, erschienen den beiden zu wenia unheilverkündend. Minako Hamano kam dann eine geniale Idee. Sie selbst stellte sich ans Mikrofon und schrie, ächzte, wimmerte - das Ergebnis läßt den "Super Metroid"-Spieler erschauern, Nachdem die Musik nun komponiert, gespielt und aufgenommen war und die Geräusch-Effekte zusammengestellt, wurde das

Material aesampelt, das heißt, in eine digitale Form umgewandelt, so daß es direkt auf das Spielemodul gespeichert werden konnte. Das kleine Team hat außergewöhnliche Arbeit geleistet - laßt Euch überraschen!

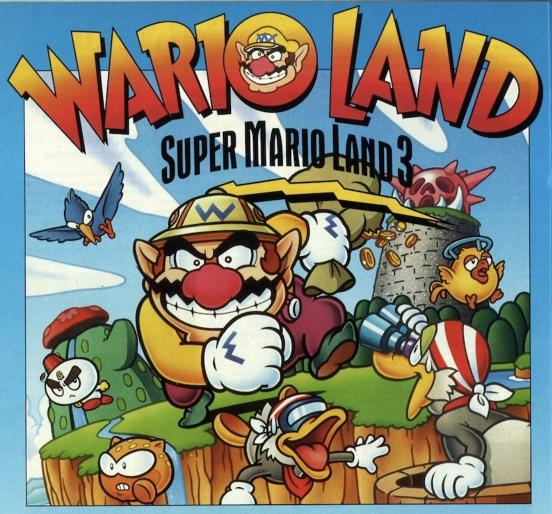
#### Gesucht. gefunden: Fehler

Die erste Version von "Super Metroid" war nun fertig programmiert und mußte ausaiebig getestet werden. Diese Phase wird "Monitorina" oder auch "Debugging", genannt, Begriffe aus der Programmier-



Gefahr oder nicht? Kann Samus ihre Mission erfüllen?

szene, die sich darauf beziehen, Fehler im Programm zu finden, die wie kleine Wanzen (englisch = bugs) den Pro-grammablauf stören. Während dieser Testphase spielten alle 15 Mitarbeiter der Abteilung R&D 1 "Super Metroid" einen Monat lang, immer und immer wieder, beseitigten Fehler, stellten den Schwierigkeitsgrad ein und perfektionierten den gesamten Spielablauf, Danach testeten nochmals freie Mitarbeiter aller Altersgruppen das Spiel rund vier Wochen, notierten jede noch so kleine Unregelmäßigkeit, um auch wirklich jeden Fehler korrigieren zu können. Außerdem war ihre Meinuna zum Spiel gefraat: Ist es zu schwer oder zu leicht? Finden sie es spannend? Gefällt die Grafik? Ist die Steuerung komfortabel? Diese Einschätzungen sind für die Designer ungemein wichtig, damit man nicht "betriebsblind" wird und am Spieler vorbei program miert. Nach zweieinhalb Jahren war es dann endlich so weit: Im Frühjahr 1994 kam "Super Metroid" auf den japanischen Markt.



## Wario ist zurück!

Ja, Ihr habt richtig gelesen, Wario, dieser böse, böse Bursche aus Super Mario Land 2, ist zurückgekehrt. Und nicht nur das: Jetzt ist Wario die Hauptfigur in dem neuen Abenteuer WARIO LAND (SUPER MARIO LAND 3) auf dem Game Boy! In 40 Spielstufen (Speicherbatterie ist eingebaut) muß Wario zeigen, wie böse er wirklich ist. Diesmal hat es Wario auf eine Pirateninsel verschlagen. Dort locken Wario wertvolle Schätze, mit deren Hilfe er sich sein Traumschloß kaufen will. Ob das Mario gefallen wird? Na. seht selbst, und stürzt Euch ins Abenteuer.





### Die Geschichte...

.. von Wario Land nahm am Ende von Super Mario Land 2 ihren Anfang. Damals war es Wasis nicht gelungen, Marios Schloß au klauen. Diese Schmach ließ Wario nicht auf sich sitzen und er sinnte auf Rache. Da kam es ihm sehr gelegen, als er ein Gerücht hörte: Die Piraten der Pfefferinsel, so war zu hören, hätten die goldene Statue von Prinzessin Toadstool in ihren räuberischen Besitz gebracht. Ha, dachte sich da Wario, ich, ICH bin der größte und böseste Räuber überhaupt. Und solort machte er sich auf den Weg, die Pirateninsel Pfeffer zu besuchen. Aber Ihr könnt Euch ja denken, was ihn da erwartet . . .

## Warios Action und Power Ups!

Für sein neues Abenteuer in Super Mario Land 3 hat Wario viele neue Fähigkeiten dazugelernt, die ihm helfen werden, gegen die Ober- Warios erste neue Action-Technik! Ist er normal macht auf der Pirateninsel zu kämpfen. Jede dieser Action-Techniken und Power-Ups verleihen Wario besondere Kräfte, die er gezielt einsetzen sollte. Wenn er sich in einen Super-Power-Wario verwandeln will, muß er jedoch erst den entsprechenden Gegenstand finden. Viel Spaß beim Suchen

#### **DER RIPPENTRILLER**

groß, kann er jederzeit auf Knopfdruck seinen Rippentriller einsetzen. Dieser Power-Rempler haut jeden Piraten aus den Socken!





#### STAMPF SIE!

Diese Technik hat sich Wario von Mario abgeguckt. Springt Wario auf einen Angreifer, bleibt der sekundenlang wehrlos auf dem Rücken liegen



#### **WEG DAMIT!**

Warios dritte Action-Technik besteht darin,

daß er einen Gegner von oben stampft, den benommenen Gegner vom Boden aufhebt und diesen als Wurfgeschoß benutzt.



#### **BLUBBER-SCHUBBER!**

Wer es nicht gesehen hat, muß es glauben. Wario kann sich im Wasser bewegen und über ihm fliegende Gegner mit seinem Kopf von unten aus dem Weg schubbern.



## Neue Pötte braucht Wario Land!

Uberall auf der Pfeffer-Insel sind sogenannte magische Pötte verstreut. Findet Mario einen solchen Pott (norddeutsch für Topf) und zertrümmert ihn, kann er sich in einen bestimmten Super-Power-Wario verwandeln. Und als Super-Power-Wario geht erst richtig die Post ab: Als Drachen-Wario, Stier- oder Jet-Wario, die Wario-Action kennt scheinbar keine Grenzen. In jeder Super-Power-Gestalt hat Wario besonders hinterhältige Tricks auf Lager. So kann er zum Beispiel als Stier-Wario seine Gegner von unten mit seinen Helmhörnern schmerzhaft in den Bauch pieksen.











#### HILFREICHE GEGENSTÄNDE



SCHLÜSSEL Schlüssel öffnen Türen zu Schatzkammern.



● 10er MÜNZE Kann auch als Wurfgeschoß benutzt werden.



MÜNZE Münzen kann Wario nie g nug haben.



STERNE Wario wird schneller und un verwundbar.



HERZ Für 100 Herzen gibt es nen Extra-Wario.



!-BLOCK Läßt bestimmte Hindernisse verschwinden.

## Die Pirateninsel Pfeffer im Überblick:

Die Pirateninsel, auf die es unseren raffgierigen Freund Wario verschlagen hat, teilt sich in verschiedene Orte auf, die wiederum in verschiedene Spielstufen untergliedert sind. Folgende Orte werden wir Euch auf dieser Doppelseite vorstellen: Rice Beach, Sherbet Island, Mount Teapot, Parsley Woods, SS Tea Cup, Stove Canyon und Syrup Castle. Hinter jedem der geheim-

nisvollen Namen verbirgt sich eine besondere Insellandschaft, mit Gegnern, die von Ort zu Ort verschieden sein können. Wario wird seine liebe Mühe haben, sich durch die gefährliche Pira-teninsel zu kämpfen. Nicht ohne

Grund haben die Zuckerrohr-Piraten einen ganz schlechten Ruf. Denn schon seit Generationen machen sie mit ihren Piratenschiffen die sieben Weltmeere unsicher und versteckten ihre gesamten erbeuteten Schätze auf der Pfefferinsel.



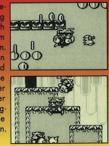
Sherbet Island schmiegt sich als kleine Extrainsel an die linke obere Flanke der Pfeffer-Insel und ist, bedingt durch ihre Nähe an ein angrenzendes Eismeer, ganzjährig von einer tückischen Frostschicht überzogen. Wario muß Sherbet Island betreten, wenn er in seinem Abenteuer weiter kommen will. Es erwarten ihn dort neben über der Insel verteilten Schatztruhen eine Menge 1-Ups, wenn er den dortigen Endboß besiegt.



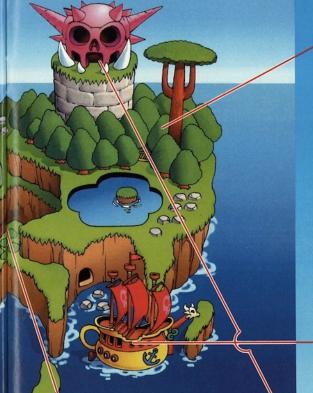


### MOUNT TEAPOT

Den wunderbaren Namen hat dieser Ort der besonderen Anordnung seiner Berge zu verdanken, die sich in anmutiger Eleganz zu der Form einer Teekanne zusammenfügen. Eine Menge Piraten treiben in den Bergen ihr Unwesen, aber sie sind nicht so leicht zu bezwingen, wie ihre Kumpane vom Rice Beach. Der Endboß thront wie ein überirdischer Herrscher auf der Spitze der Berggruppe, hoch oben, wo schon die Wolken den Gipfel weich umfließen. Es ist "Tee-Time"!







### **PARSLEY WOODS**

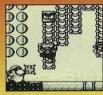
Eine gewaltige Ebene mit vielen Hindernissen, u wüchsigen Bäumen und geheimnisvollen Eingän gen in das Innere der Erde bilden den unheimli chen Ort namens Parsley Woods. Hier, im eigent lichen Herzen der Pfeffer Insel, haben die Zuckerrohr-Piraten ihren Bergbau kultiviert und viele Stollen in die Erde gegraben. Wario wird unter anderem Bumerang-werfenden Enten und vielen Loren begegnen.



0000

#### SS TEA CUP

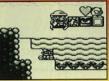
Als Wario das berüchtigte Piratenschiff SS Tea Cup zum ersten Mal sieht, fällt er fast um vor Lachen. Das Ding sieht für ihn aus, wie ein schwimmender Nachttopf. Aber er sollte sich von diesem äußeren Schein nicht täuschen lassen – diese Gegend ist brandgefährlich: Blitzschnelle, beißwütige Alligatoren, die nach seinen Beinen schnappen, ausgehungerte Haie mit rasiermesserscharfen Zahn reihen und Vögel, die Bomben tragen, sind nur ein paar nette Einwohner, die Wario das Zähneklappern und Beineschlottern lehren werden.





#### **RICE BEACH**

Rice Beach ist der erste Ort, den Wario betreten wird, wenn er auf der Pfefferinsel landet. Es ist eine halbmondförmige Bucht, rund geschwungen, als hätte ein übermenschlicher Riese vor lan ger Urzeit in die Unterseite der Insel gebissen. Feiner, weißer Sand ädt zum Sonnenbaden ein - wären da nicht die Zuckerrohr-Pira en, die Wario sofort von ihrer Schatz-Insel vertreiben wollen.





#### STOVE CANYON

dort, wo die Erde noch flüssig ist und der Atem der Tiefe nach eierfauligem Schwefel stinkt, befindet sich das für Piraten und ihre Familien beliebte Ausflugs-Ziel Stove Canyon, Der Boß dieser schweißtreibenden Gegend ist ein feuerspuckender Hitzkopf, der zum Frühstück kleine Feuerdrachen verspeist und sich mit glühenden Nägeln die Fingernägel sauber macht Ein übler Burschel



### SYRUP CASTLE

Die äußere Form von Syrup Castle, ein Totenschädel, weist den willigen Besucher darauf hin, was ihn erwartet: Wario wird in der Piratenzentrale seine liebe Mühe haben, den nächsten Tag zu erleben.

Hey, niederes Gesindel - ich bin der Geist von Syrup Castle! Mit mir gibt es kein Zuckerschlecken sprochen!



CLUB NINTENDO 47

## Warios Abenteuer beginnt!

## **RICE BEACH**

STUFE ]

Noch etwas seekrank von der langen Reise, beginnt Wario die Erkundung von Rice Beach, seiner ersten Station auf der Pfefferinsel. Zuerst schüttelt er sich ein wenig, um die Obelkeit in seinem Magen zu ver-

anderes kann Wario nicht denken. Und wie er so über den Strand von Rice Beach läuft, kommt ihm alles wie ein großer Spaziergang vor.

scheuchen, doch dann legt er los: Schätze, Gold, Reichtuml An etwas



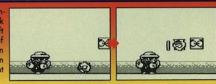
02000

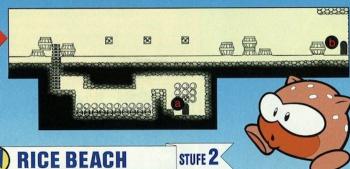
**BLÖCKE VON OBEN ZERSTÖREN!** 



#### **EINFACH, ABER GUT...**

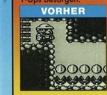
Warios grandiose neue Spezialtech nik: Der Rippentriller. Auf Knopfdruck rempelt er ein Stück zur Seite und wirft seine Gegner einfach benommen auf die Erde. Wenn Wario will, kann er den benommenen Gesellen hoch heben und durch die Luft werfen - das macht Wario riesig Spaß





#### **KRIECHEN**

Wario kann auch unter Hinde nisse kriechen und diese mit dem Kopf zerschmettern



zusammengerafft hat.

**VORHER & NACHHER** 

Wenn Wario nach langem Oberlegen, Probieren

Raten oder viel Glück den ersten Endboß Spiked

Pirate in Rice Beach besiegt hat, kann er plötzlich

einen bestimmten Bereich betreten, der ihm vorher

verwehrt geblieben ist. Begibt sich Wario nun zu

dieser, unten abgebildeten Stelle, kann er sich drei

#### TOTENKÖPFE

Im Verlauf seines Abenteuers wird Mario öfters an Statuen gelangen, die die Form eines Totenkopfes mit einem Schlitz haben. Trifft Wario in der Mitte einer Spielstufe auf einen Totenkopf, kann er, wenn er eine 10er-Münze in den Schlitz steckt, sein aktuelles Abenteuer abspeichern. Totenköpfe am Ende einer Stufe sind Ausgänge, für die man ebenfalls eine 10er-Münze braucht



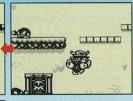


In der zweiten Stufe von Rice Beach werden die Gegner langsam schwerer, aber Wario konnte sich in der ersten Stufe schon nach Herzenslust aufwärmen - Rippentriller und Gegner-durch-die-Luft-schleudern macht ihm irre Spaß. Doch jetzt muß er langsam aufpassen! Da gibt es zum Beispiel kleine Kreaturen, die sich zu einem Gummiball aufblasen können und sehr gefährlich sind.









Das Ziel Ist klar - Warios Weg führt nach oben. Doch welche Hinterlist: Die Steinplattformen werden zeitweilig unsichtbar. Hier hilft nur



Während seines Kampfes mit den Zuckerrohr-Piraten und ihren Helfershelfern findet Wario so manche Goldmünze, die er sich in seiner habgierigen Art unter den bösen Fingernagel reißt. Wario hat herausgefunden, daß manche Geaner erst dann Münzen herausrücken, wenn er sie nach einem Rippentriller, oder als Stierwario nach einer Stampfaktion, mit dem Fuß durch die Lüfte befördert. Auch Felsbrocken verbergen so manche Extramünze und lenken daher Warios Aufmerksamkeit auf sich. Trotz dieser überwältigenden Fülle ist Wario nicht zufriedenzustellen. Das Schloß, welches er sich kaufen möchte, soll riesig sein - also braucht er Münzen und Schätze ohne Ende. Besondere Schätze befinden sich in den Schatztruhen.

#### **HOP ODER TOP**

Im Bonus-Spiel "Hop oder Top" hat Wario drei Versuche, Münzen zu gewinnen oder zu verlieren



#### **BOMBEN KEGELN**

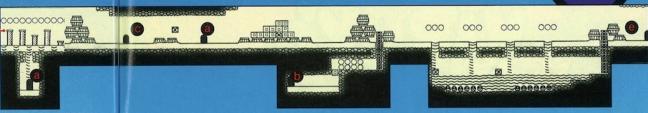
Im Bonus-Spiel "Bomben-Kegeln" kann ein geschickter Wario Extraherzen oder 1-Ups gewinnen.



## **RICE BEACH**

Gemeiner Treibsand ist ein bestimmendes Element dieser Stufe. Wario muß sich vorsehen und darf nicht zu lange auf diesem Untergrund stehen bleiben. Bestimmte Schätze sind jedoch unter dem Treibsand versteckt und können nur dort gefunden werden. Die dritte Stufe besitzt einen zweiten Ausgang, der nur erreichbar ist, wenn die Höhlen mit Wasser gefüllt sind.





#### EINGANG



#### DIE RIPPENTRILLER-GEFAHR!

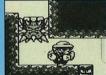
Nicht immer bringt Warios legendärer Rippen triller den erwünschten Erfolg. In der dritten Stufe von Rice Beach wird Wario auf eine stachelige Kreatur treffen (siehe Bilder rechts), die seinen Power-Rempler locker abwehrt. Wario muß in dieser Situation den Angriff von oben starten und seitliche Attacken





### **RICE BEACH**

Ein riesiger Stachelschieber wird Wario in der 4. Stufe von Rice Beach bedrängen - da hilft nur eines: Reißausnehmen! Gelingt Wario die Flucht nach rechts, muß er an einer bestimmten Stelle auf einen kleinen Vorsprung hüpfen und auf den Stachelschieber warten, der dann als Reiseplattform dienlich sein wird. Es geht weiter nach rechts, wobei Warios gut abgestimmte Sprünge überlebensnotwenig werden.







Vorsichtig nach rechts, springen und Zerdrückte Feinde bringen 10 Münzen! ducken!

EINGANG



### **RICE BEACH**

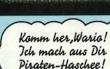
Der letzte Abschnitt in Rice Beach vor dem Endboß. Wario sollte sehr vorsichtig sein und alle Münzen einsammeln. Später, wenn er den Endboß besiegt haben sollte, wird sich die Landschaft verändern.

#### **DODOS DORT!**

Wenn Wario in der 5. Stufe versucht, mit dem Rippentriller schnell unter den Senkstechern durchzuschlüpfen, sollte er sehr vorsichtig sein: Dodo-Tierchen warten manchmal auf der rechten Seite, so daß er nicht mehr ausweichen kann. Als Stier-Wario überlebt er besser.







0000



#### **ACHTUNG FALLE!**

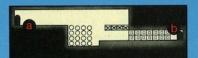
Wario sollte Situationen in der 5. Stufe von Rice Beach vermeiden, die der rechten Abbildung ähneln. Befolgt der zukünftige Schloßbesitzer nicht diesen Rat, ist er hoffnungslos verloren und verliert eines seiner kostbaren Leben. Ob Wario das böse findet?



#### **VERSTECKE!**

Wenn Wario nach reichlich Obuna den Endboß von Rice Beach besiegt hat, sollte er den rechts gezeigten Ort nochmals aufsuchen. Wasser ist plötzlich eingedrungen, so daß Wario nun einen oben gelegenen Bonusraum erreichen kann.











ie dicken, fetten Guragura-Weibchen werfen mit Eisenkugeln. Wario muß sie von oben stampfen!

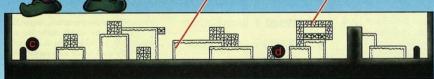




!-BLOCK

Rechts neben einer Tür wird Wario auf einen Block

treffen, auf dem ein Fragezeichen prangt. Wenn Wario



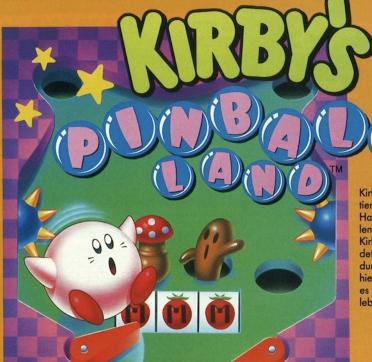








Spiked Pirat, der erste Boß in Rice Beach, ist im wahrsten Sinne des



Kirby is back! Diesmal präsentiert sich der Edelknödel als Hauptdarsteller in einem schnellen Spiel mit heißer Action, Kirby ist im Pinball Land gelandet. Damit Ihr nicht genauso durchdreht wie Kirby im Spiel, hier ein paar Tips, mit denen es sich im Pinball Land besser leben läßt... (mm)

## Eine runde Sache!

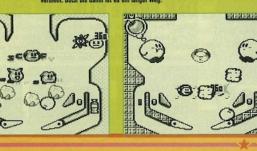
Kirby ist der neue Star von Nintendo. Kein anderer Held zuvor, Mario einmal ausgenommen, erreichte bisher eine so große Beliebtheit wie der rosarote Tischtennisball. Nach den Spielen "Kirby's Dreamland" auf dem Game Boy und "Kirby's Adventure" auf dem NES, sowie einem kleinen Gastauftritt in "The Legend Of Zelda – Link's Awakening" kehrt Kirby nun auf dem Game Boy zurück, als Flipperkugel!

#### DANKING

- 1 ZEPHYRA 00100000
- 2 PHYSALI 00080000
- 3 DENDROB 00050000
- 4 GERBERA 00030000

Wer sich hier eintragen kann, hat den Titel Edelknödel wahrlich verdient. Doch bis dahin ist es ein langer Weg.





## Hi-Score Hunting!



Wer schlägt den Highscore von Zephyra, einem der Programmierer von HAL, der Herstellerfirma von Kirby, der nicht mehr und nicht weniger als 100.000 Punkte beträgt? Wenn Ihr es versuchen wollt, erwarten Euch nachfolgend ein paar Tricks, um möglichst viele Punkte auf Euer Konto zu bekommen. Eines vorweg, am Ende einer jeden Stage erwartet Euch ein Endgegner, der natürlich einige Punkte einbringt. Dennoch solltet Ihr zunächst davon absehen, ihn unschädlich zu machen, denn je länger Ihr Euch in der Stage aufhaltet, desto mehr Punkte könnt Ihr erlangen.



#### **Gutes Timing!**

Um möglichst viele Punkte zu machen, ist es wichtig, daß Ihr es schafft, den Ball wieder ins Spiel zurückzubefördern, wenn Ihr ihn einmal verloren habt. Hierbei kommt es besonders auf das Timing an. Deshalb solltet Ihr diese Situation trainieren.



#### Laßt den Boß warten!

Jede Stage besteht aus drei Stufen, wobei in der jeweils dritten Stufe eine Aufgabe gelöst werden muß, um zum Endboß der Stage zu gelangen. Um möglichst viele Punkte zu sammeln, solltet Ihr diese Aufgabe zunächst nicht lösen.



#### Punktejagd!

Die beste Möglichkeit Punkte zu sammeln, bietet sich Euch in den Bonusstages, die wir ja bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt haben. Hier ist es wichtig, sofort mit der Punktejagd zu beginnen, denn Eure Zeit ist begrenzt.



### Sammelt möglichst viele Punkte bei den Endgegnern!





### Außerdem wichtig...



#### Ruhe bewahren!

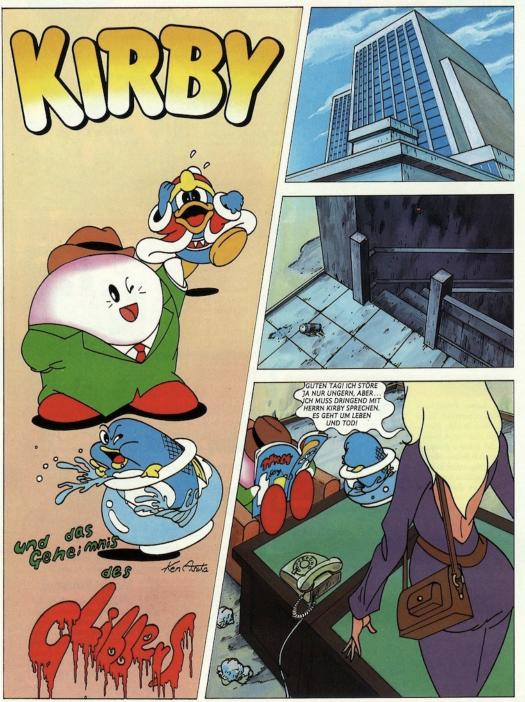
Bisher ist es nicht vielen gelungen, die Tilt-Funktion zu aktivieren, indem man kräftig am Flipper "rüttelt". Manchmal kann sie Euch jedoch großen Nutzen verschaffen und eine zweite Chance einbringen...

Um im Pinball Land erfolgreich auf Highscorejagd zu gehen, ist es sinnvoll, zunächst alle Grundtechniken genauestens zu trainieren, um auf alle Situationen im Spiel vorbereitet zu sein.



#### **Macht Pausen!**

Die Highscorejagd erfordert höchste Konzentration. Klar, daß diese nach einer gewissen Zeit bei manchem etwas nachläßt. Spätestens dann solltet Ihr eine kleine Pause machen, um später frisch und munter weiter zu spielen.























NANU? WAS WAR DAS FÜR



BETTI

# The legend of

### \*\* DAS SPIEL\*\*

Als Link sich aufmacht, das Königreich Hyrule von den bösen Dämonen rund um Ganon zu befreien, ahnt er nicht, welche Gefahren auf ihn warten. Insgesamt acht Level gilt es zu erobern und jeweils einen Verlieswächter zu besiegen. Doch damit nicht genug: Link muß ganz Hyrule absuchen, um die notwendigen Waffen und Ausrüslungsgegenstände zu finden, damit er den fürchterlichen Gegnern überhaupt gewachsen ist. Glücklicherweise gibt es noch ein paar weise Männer und Frauen, die ihm hilfreich zur Seite

stehen – allerdings ist ihre Hilfe nicht immer selbstlos. Manche lassen sich die Hilfsbereitschaft teuer bezahlen - ein Preisvergleich lohnt sich!

### Link ist der Held,

. welcher auserkoren ist, das Königreich Hyrule zu retten. Nur wenn das Triforce, jenes Symbol der Götter, dessen Dreiecke Weisheit, Kraft und Mut verleihen, wieder zusammengesetzt ist, kann Prinzessin Zelda aus Ganons Klauen befreit werden. Mit allen Mitteln versucht Ganon, der die Macht in Hyrule an sich gerissen hat, zu verhindern, daß die

acht Teile des Triforce von Link wieder vereint werden können. Ganon weiß, sobald Link die Kräfte des Triforce besitzt, wird er den Todesberg erklimmen und Ganon zu einem vernichtenden Duell herausfordern.



IT'S DANGEROUS TO GO



## Der volle Überblick

In acht verschiedenen Verliesen hat Prinzessin Zelda die acht Teile des Triforce versteckt, Sie werden von Schergen des dämonischen Ganon bewacht, die einer nach dem anderen von Link besiegt werden müssen. Erst mit der Kraft des kompletten Triforce kann Link Ganon



## Zweimal: Die legendäre

Midoro Sümpfe

Wüste Parapa

Inselpalast

Labyrinth



**Welt von Hyrule** 

\*\*\* DAS SPIEL \*\*\*

#### Zelda schläft.

einen traumlosen, unheilvollen Schlaf, Schuld daran sind Ganon und seine Verbündeten, denn vergeblich versuchten sie, von Zelda zu erfahren, wo sich das legendäre Triforce befindet. Link will der Prinzessin helfen und nur die Kraft des Triforce kann Zelda erwecken. Ein neues Abenteuer erwartet den Helden von Hyrule, den wackeren Link.



LASSIKER

Auf dieser Karte sind nur einige der vielen Sta-

ionen aufgezeigt, die Link passieren muß, will er seine Mission, die Erweckung der Prinzessin, erfüllen. Überall kann die Gefahr lauern, auch an vermeintlich sicheren Plätzen!

Todesberg

MAGIC-1 LIFE-1

The Adventure of

Gruft

des Königs

## The legend of

Das erste Zelda Abenteuer spielt sich größtenteils auf einer Oberwelt ab, die viele Geheimnisse verbirgt. Hier finden sich neben vielen versteckten Gegenständen und Unmengen von Dämonenhorden auch die Eingänge zu den Dungeons, in denen Link seine Abenteuer zu bestehen hat. Einige Eingänge sind einfach zu finden, andere sind gut



### Die Oberwelt



Wenn sich Links Herzanzeige auf fünf erhöht Im Nordosten der Welt hat Link die Möglichhat, ist er in der Lage, sich das mächtige White keit, den Silberring käuflich zu erwerbe







### In den Tiefen der Kerker...

... ruht ein Geheimnis, beschützt von dem unendlich, abgrundtief Bösen. Im Spiel gilt es, die Geheimnisse von acht rätselhaften Verliesen zu lüften und die Teile des Triforce Reliktes zusammenzufügen. Welchen Dungeon Link zuerst erkundet, bleibt ihm überlassen. Dennoch gibt es eine bestimmte Rei-henfolge, die den Spielablauf etwas ein-facher macht. Die Rätsel einiger Dungeons sind einfacher zu lösen, als die anderer.



Da einige der Türen im Kerker verschlossen sind, muß Link sich auf die Suche nach den dazugehörigen Schlüsseln machen.

Andere Türen dagegen, öffnen sich nur, wenn Link alle Gegner beslegt oder, wie in diesem Fall, einen Block bewegt.



In jedem der Kerker gibt es einen Kompaß und eine Karte zu fin-

den. Mit der Karte hat

über den Kerker, und mit dem Kompaß kann er sein Ziel, den Boß,

### Der Kerkerwächter



Fallen und Gegner, sondern manchmal auch nützliche Dinge Fall hat Link den Dämonenbogen ent-



### **Der Acker im Herzen**

Im Gegensatz zum ersten Abenteuer, ist THE ADVENTURE OF LINK etwas anders aufgebaut. Auch hier gibt es zwar eine Oberwelt, doch wenn Link eine Stadt betritt, oder auf einen Gegner trifft, ändert sich die Perspektive. Das Geschehen wird dann von der Seitenansicht gezeigt . . . etwas völlig Revolutionäres für Zelda-Verhältnisse.



Dies ist der Punkt, an dem Link sein Aben-teuer beginnt und immer wieder fortsetzt. Sobald Link mit einem Gegner in Berührun, kommt, ändert sich die Perspektive.



IN PARAPA DESERT USE THIS MAGIC



## eines Helden ist steinig...

## Die Katakomben der Paläste

Allein auf seine Beherztheit angewiesen ist Link in seinem zweiten Abenteuer. In den Katakomben der Paläste wird er nämlich vergeblich nach Karte oder Kompaß suchen. Ebenfalls verändert ist die Perspektive, die Link diesmal aus der Seitenansicht auf seinem Weg durch die Dunkelheit zeigt. Doch auch in den Palästen des zweiten Abenteuers gilt es, das Böse zu bezwingen. Viel Glück, Linkl



Um in die tiefsten Tiefen des Auch diesmal gilt es wieder Kerkers zu gelangen, muß Link Schlüssel zu finden, denn nicht den magischen Lift benutzen. Jede Tür öffnet sich, wenn man









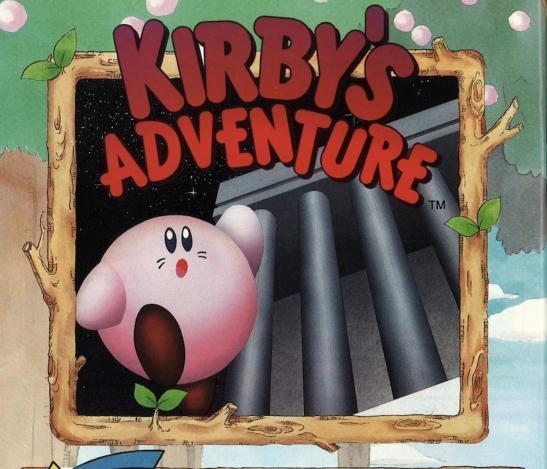
### Der Kerkerwächter



Link hat die magische Wunderkerze gefunden. Ob ihm jetzt ein Licht auf-



TO SURVIVE



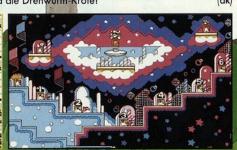
## räume werden wahr...

... wenn es Kirby diesmal schafft, den 7. Teil des Sternen- Nicht nur die wilden Poppy-Brüder, Mr. Tick-Tack und das zepters wiederzufinden. Mit diesem letzten Bruchstück des Sternenzepters kann der magische Traumbrunnen wieder fließen, ein traumhaftes Vergnügen! Aber aufgepaßt:

alte Walroß werden Kirby nochmals begegnen, sondern auch Leo Glutbrut, Hammer-Dammer, Scherenjohnny und die Drehwurm-Kröte!







Regenbogenträume

Kirby ist sehr gespannt, welche Ge-meinheiten ihm diesmal im Land der Regenbogenträume widerfahren wer-den. Er ist ja schon einiges gewöhnt und hat im Verlauf seines Abenteuers viele Fähigkeiten dazugelernt. Diese

1. Tür

#### aser los!

Erfahrungen werden hier helfen.

Gleich am Anfang des ersten Raumes kann sich Kirby dank seiner besonderen Saugfunktion in einen Super-Duper-Laser-Kirby verwandeln. Mitt dieser hitzigen Fähigkeit gewappnet, kommt Kirby ohne Probleme durch die verwinkelten Gänge. Da Kirbys Laser Strahl von den schrägen Wänden reflektier wird, kann er auch Gegner treffend flambie ren, die sich über oder unter ihm befinden Nicht von schlechten Eltern, denkt sich der verträumte Kirby, und erreicht den Durchgang D am besten als Feuer-Kirby.



Einen Laser in Ehren kann Kirby niemals



#### 2. Tür

Fin Kampf, scheinbar ohne Ende, erwartet nun Kirby auf seinem weiteren Weg, den versiegten Traumbrunnen wieder zum Sprudeln zu bringen. Wenn Kirby vorankommen will, muß er sich jedem Gegner stellen und ihn besiegen. Zum Glück kennt er diese üblen Burschen schon und hat sich die beste Gewinn-Taktik gut gemerkt. Selbst wenn Kirby nicht mehr weiter weiß, helfen ihm seine geübten Reflexe und gutes Timing. Immer in Bewegung bleiben, ist sein siegreiches Motto.



.....









MR. TICK-TACK



Sieben Gegner ohne Gnade!

HAMMER-DAMMER



**6** SCHERENJOHNNY (5) DREHWURM-KRÖTE



LEO GLUTBRUT



CLUB NINTENDO 63

1993 Nintendo Co., Ltd.



Nachdem Kirby seinen aerodynamisch geformten Körper durch die dritte Tür bewegt hat, reibt er sich mit seinen knuddeligen

Händchen die Augen: In welchem Regenbogenland bin ich aelandet?





## Seiten-Angriff!

Besonders in Abschnitt "Durchgang A nach B" sollte sich Kirby vor Gegnern ich acht nehmen, die ihn von beiden Seiten bedrängen.



4. Tür

Türen über Türen, denkt sich Kirby, das kann nichts Gutes verheißen. Und wirklich, hinter der 4. Tür erwarten Kirby ein paar besonders hinterhältige Gemeinheiten. Aber Kirby läßt sich nicht irre machen und fegt alle Gegner vom Platz.





### Achtung: alles umrutschen!

Im Abschnitt E muß Kirby besonders achtsam agieren: Oble Kreaturen versuchen, sich von oben auf Kirby fallen zu lassen. Kirby sollte also immer ein achtsames Auge, oder auch zwei, nach oben werfen. Aber bitte nicht zu weit.



## 5. Tür

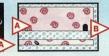
Halt, Stop - hat hier jemand hinter der 5. Tür Amok gerufen? Oder Feuer marsch? Wie auch immer, Kirby wird mit diesen zwei Techniken gut weiter kommen, wenn er sie beherzt und ohne Zögern einsetzt. Den durchgeknallten Reifen bezwingt Kirby, wenn er seine Ableger aufsaugt und sie ihm gegen die Reifenprofile feu ert: Da kommt Stimmung aufl

### Echt s

Ist Kirby schwindelfrei oder leidet der lu tige Knödel unter Höhenangst? Diese Frage wird sich bald beantworten Spätestens dann, wenn er von zugiger Winden in die Tiefe gerissen wird. Abei auch so mancher Gegner versucht, ihr nach rechts ohne größere Probleme.

EINGANG











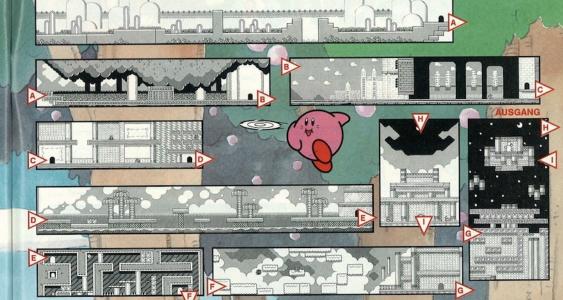




6. Tür

ein Katzensprung bis zu Nickerchen, seinem ärasten Widersacher, Doch die Technik mit dem

Jetzt ist es für Kirby fast nur noch Katzensprung beherrscht d kleine, runde Nimmersatt noch nicht. Nun denn, zu Fuß, süßer Knödell



## König Nickerchen erwartet Kirby

Niemand weiß mit letzter Sicherheit zu sagen, wie Nickerchen zu seinem abgefahrenen Namen gekommen ist. Spötter behaupten jedoch, seine Gegner fallen vor lauter Angst in Ohnmacht, wenn sie seiner angesichtig werden, was dann aussieht als würden sie ein Nickerchen halten. Das findet Kirby zum Platzen komisch, und er hofft, Nickerchen Manieren beizubringen.



Das mit der Nachhilfe in Sachen autes Benehmen ist aber nicht so einfach, wie es sich Kirby gedacht hat. Nickerchen ist eine verdammt harte, flinke Nuß, die man nicht so einfach knacken kann. Kirby sollte immer auf Distanz bleiben, springend ausweichen, die Hammerattacke aufsaugen und den Stern gegen Nickerchen feuern. Mit viel Obung klappt es.



en geschlagen scheint, bittet . Ist dies das Ende von Kirbys



SAUGER

zusaugen. Welträumig

drüberspringen!

rempelt Kirby mit voller Wucht um! Ausweichend drüberhopsen!

SCHLITTERER

Nickerchen springt hoch und versucht. Kirby in den Boden zu rammen. Ausweichen!

STAMPFER



Nickerchen verwandelt sich in eine Hartschalen-Kunel Geschickt wegspringen und hüpfen.

Nickerchen schlägt zu. Den Stern einsaugen und gegen Nickerchen spucken. So gehts!

# C.L.A.S.S.I.C.C

Die meisten von Euch kennen Mario als Schildkröten jagenden Klempner. Nur die wenigsten wissen, daß er vor diesem Beruf lange Jahre als Tierwärter im New Yorker Zoo gearbeitet hatte, bis ihn eine Affenfellallergie zum Jobwechsel zwang.



Marios Freundin wurde entführt und Eure Aufgabe ist es nun, sie wieder zu befreien. Doch stellt Euch das nicht zu einfach vor, denn der Entführer heißt Donkey Kong und ist der Urenkel des mächtigen King Kong. Verständlich, daß er alles daran setzen wird, um den mutigen Klempner an seinem Vorhaben zu hindern.



#### Level

Um Euch am Hochklettern zu hindern, rollt Donkey Kong in dieser Stufe Fässer von oben herunter. Mario hat die Möglichkeit, die Fässer zu überspringen oder sie mit dem Hammer zu zertrümmern. Dabei sollte er sich allerdings nicht zuviel Zeit lassen, denn von unten verfolgen ihn Feuerbälle. Für jedes übersprungene Faß erhält Mario 100 Punkte.

#### Level 2

In diesem Level muß Mario Aufzüge und Leitern benutzen, um seine Freundin Pauline zu erreichen. Feuerbälle und umherfliegende Wagenheber hindern ihn daran. Schwierig wird es auch beim Springen. Mario sollte seine Sprungkraft nicht überschätzen. Ganz leicht kann so ein Klempner im Abgrund



### Level 3

PLAYER GAME A

PLAYER GAME B

PLAYER GAME A

NINTENDO CO.L

MADE IN JAPAN

Mario muß die acht Bolzen einsammeln, mit denen die Stahlträger verbunden sind. Auf diese Weise kann er auch unliebsame Verfolger abhängen, denn diese können nicht springen. Falls sie ihm dennoch zu nahe kommen, kann er sich mit dem Hammer gegen sie wehren. Doch Vorsicht, mit dem Hammer kann Mario nicht springen.

## 2-Retter-Modus

Im Zwei-Spieler-Modus wird abwechselnd versucht, Donkey Kong dinafest zu machen. Außerdem ist es möglich, das Spiel schwieriger zu machen, indem man sich für Spiel A oder für Spiel B entscheidet. A ist die einfache Version, B ist die etwas schwierigere.



Level 2

Nachdem Mario Donkey Kong bezwungen hatte und seine Freundin Pauline wieder frei war, sperrte er ihn einfach in einen Käfig. Nun macht sich Junior Kona daran, seinem Papa aus der Patsche zu helfen. Erstmals ist Mario der Bösewicht, den Ihr bekämpfen

#### Level 1

Gleich im ersten Level muß der Auch in dieser Stage gilt es In diesem Level muß der kleine kleine Bananenvertilger seine wieder den Schlüssel zu ergat- Nachwuchsgorilla die Elektro-Qualitäten als Klettermaxe unter tern. Als Hilfsmittel steht Donkey Plattformen überwinden, um Beweis stellen. An Lianen hän- Jr. diesmal ein Trampolin zur Vergend bahnt er sich den Weg nach fügung, das ihm dabei hilft, auch oben, wo Mario den Schlüssel auf höher gelegene Plattformen zum Käfig des Affenvaters be- zu springen. Doch Vorsicht, mit aufsichtigt. Zwischen den Lianen den Vögeln ist nicht gut Kirschen hängen leckere Früchtchen, die essen, wenn man sie berührt. Und eine Menge Punkte bringen. das kann schnell geschehen.



#### Level 4

Nun geht es darum, sich an Ketten nach oben zu hangeln und die Schlüssel ins passende Schlüsselloch zu stecken. Jetzt ist Papa Kong befreit. Doch so einfach läßt sich Mario nicht unterkriegen, er greift mit Vögeln und Schnapp-Gebissen an.



#### Level 3

Mario den Schlüssel zu entlokken. Hier muß Donkey Jr. seine ganze Geschicklichkeit aufbringen, denn die Plattformen sind gut bewacht. Sie werden von den Elektro-Mollies umkreist, die für Affen sehr ungesund sind.



#### 2-Affen-Modus

Auch Donkey Kong Jr. verfügt über einen 2-Spieler-Modus. Ihr könnt hierbei abwechselnd versuchen, den Vater des Bananenvertilgers zu befreien. Falls Euch der A-Modus zu einfach ist, spielt einfach auf dem





Hier noch einmal die dramatischsten Bilder des ersten Donkey Kong Abenteuers. Zunächst hatte Donkey Kong die din von Mario entführt, dieser hatte es aber geschafft, sie zu befreien und Kong dingfest zu machen...





gefiel. Ergo machte er sich sofort auf, seinen Vater zu be-freien, was ihm schließlich auch gelang, obgleich sich Mario als ein hartnäckiger Gegner erwies.

## **WWF Royal Rumble** (Super Nintendo)

Wie ein Ei dem anderen ...

Erinnert Ihr Euch noch an Street Fighter II? Habt Ihr auch nach dem Code für gleiche Kämpfer gesucht? Solch einen Trick gibt es auch für dieses Wrestlemania Spiel. Wählt "One-on-One" oder "Tag Team" im Zwei-Spieler-Modus und bewegt mit dem Steuerkreuz das Bild zu Eurem Lieblings-Wrestler. Drückt auf dem ersten Controller den L-Knopf, damit die WWF-Zeichen im Hintergrund zum Stillstand kommen. Als nächstes müßt Ihr den L- und R-Knopf gleichzeitig drücken und gedrückt halten, aber bevor sich die WWF Zeichen wieder in Bewegung gesetzt haben! Über den Select-Knopf bestätigt der



Ausgeglichener kann der Kampf nicht sein - Mr. Perfect gegen Mr. Perfect.

erste Spieler seine Wahl und braucht nichts weiter zu tun. Drückt nun auf dem zweiten Controller nach rechts und erneut erscheint das Bild Eures Favoriten! Die Ausführung ist recht schwierig, so daß Ihr den Trick öfters probieren solltet.

## Jurassic Park (Super Nintendo)

### Gegen die Wände



Immer wieder gegen die Wand laufen, dann findet Ihr die Höhle.

Ich habe einen tollen Tip in dem Spiel "Jurassic Park" herausgefunden. Alle Spieler, die gegen ein Extraleben und Munition in Hülle und Fülle nichts einzuwenden haben, sollten sich auf einen Trip ins Hochgebirge begeben. Wenn

Ihr auf dem Weg zum Schiff seid, und auf der östlichen Bergkette diesen Geheimraum sucht, müßt Ihr folgendes ausprobieren. Versucht, mit Dr. Alan Grant so oft wie möglich gegen die Felswände zu laufen, Wenn Ihr die richtige Stelle gefunden habt, steht Ihr plötzlich im Geheim-Level, in dem sich eine Wand öffnet. hinter der Ihr diese nützlichen Überraschungen finden könnt. Aber der absolute Wahnsinn an dieser Höhle ist, daß Ihr Euch diese Ausrüstungsgegenstände jederzeit und so oft Ihr wollt holen könnt.

Andreas Pongratz, Gelsenkirchen

## Mr. Nutz (Super Nintendo)

Levelanwahl und Reserve-Energie

Ihr habt keine Lust bei diesem Spiel immer wieder von vorne zu beginnen? Dann habe ich einen tollen Tip für Euch: Haltet im Titelbild, während man Mr. Nutz und "Start/Options" sieht, auf dem 2. Controller Start, Select, L und R gedrückt. Nun drückt ihr auf dem Steuerkreuz Oben, Oben, Oben, Unten, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts. Anstelle des Wortes

START erscheint nun CHEATER. Startet nun mit dem 1. Controller das Spiel und ihr könnt mit der R-Taste die einzelnen Abschnitte anwählen. Außerdem könnt ihr mit der L-Taste Eure Energie immer wieder auffüllen. Jetzt kann ich Euch nur noch viel Spaß bei den Abenteuern mit Mr. Nutz wünschen. Bis bald

Ronald Mike, Michelstadt/Odw.

## Rainbow Bell Adventures (Super Nintendo)

### AufgePOWERt!

Die niedlichen Charaktere Twinbee, Winbee und Gwinbee sind ständig auf der Suche nach Power-Glocken, die sich als wertvolle Ausrüstungsgegenstände erweisen. Gleich zu Beginn des ersten Abschnitts könnt Ihr deshalb eine gewinnbringende Flugreise unternehmen. Fliegt auf geradem Weg nach oben, durchbrecht die

Wolkendecke und achtet auf die Höhenanzeige. Bei 9.999 Metern erreicht Ihr ein einträaliches Glockenspiel. Langwierig? Für alle denen diese Fahrt durchs All zu lang erscheint, gibt es folgenden, praktischen Trick: Drückt Pause und dann Oben, Oben, Unten, Unten, L, R, L, R, B und A. Funktioniert übrigens für beide Spieler!

### Göttliche Faszination

Ein großer Fan von Nintendo ist der 12jährige Robert Grey aus Uhingen. Oft schon hat er Tips und Tricks an den Club Nintendo gesandt, die jedoch leider schon bekannt waren. Deshalb versuchte er diesmal als Spielerprofil im Clubheft zu erscheinen, mit Erfolg. Robert besucht die siebte Klasse und seine absoluten Lieblingsspiele sind Gods und Sunsetriders, wobei es ihm das Spiel um die alten Götter besonders angetan hat. Er ver-



bringt fast mehr Zeit mit dem Lösen von Gods, als er Zeit in der Schule verbringt. Desweiteren hat er auch schon die Spiele Super Double Dragon, Parodius, Streetfighter II Turbo und Super Wrestlemania durchgespielt. Sein Markenzeichen: Er trägt die Baseballmütze niemals richtig herum!

## Super Turrican (Super Nintendo)

#### Levelsprung gefällig?

Für alle, die mit ihrem Latein am Ende sind und kein Weiterkommen mehr sehen, haben die Programmierer von Factor 5 einen Code eingebaut, der es Euch ermöglicht, auch in die tieferen Geheimnisse dieses Action-Adventures vorzudringen. Wenn Ihr der Meinung seid, in einem der Abschnitte vor einer unlösbaren Situation zu stehen, habt Ihr es in der Hand, mit dieser Tastenkombination in die nächsten düsteren Verliese der Alien-Queen vorzudringen. Um von einer Ebene in die nächste zu gelangen, müßt Ihr das Spiel mittels der Start-Taste pausieren und nun auf dem Steuerkreuz folgende Befehle eingeben: Rechts, Links, Unten, Rechts. Anschließend betätigt Ihr den A-Knopf, um Euren Levelsprung perfekt zu machen. Wenn Ihr nun erneut den Start-Knopf drückt, erwartet Euch im nächsthöheren Level eine weitere Herausforderung.

### Sim City (Super Nintendo) Bauplätze zu verschenken!

Solltet Ihr Euch als Bürgermeister bei sämtlichen Landflächen bewährt haben, könnt Ihr mit folgendem Trick 1000 weitere Karten anwählen: Beginnt mit einer neuen Stadt und wählt irgendeine Landkarte aus. Wenn das Spiel anschließend beginnt, müßt Ihr das Laden/ Speichern-Menü aufrufen und dort "Zurück zum Menü" auswählen. Wählt nun als nächstes "Speichern - Nein" und Ihr gelangt zurück ins Titelbild Wenn Ihr hier als nächstes "Neue Stadt" auswählt, werdet Ihr erkennen, daß die Nummer der Landschaft zwar gleich geblieben ist, es sich hier aber um eine neue Karte handelt Diesen Trick könnt Ihr bei allen Landkarten anwenden!

## Rock'N'Roll Racing (Super Nintendo)

### Ein Wikinger als Rennfahrer

Für alle Rennfreaks, die den Geschwindigkeitsrausch in diesem intergalaktischen Rennen mit einem anderen Fahrer als den vorgegebenen erleben wollen, haben wir diesmal tief in die Trickkiste gegriffen. Um mit Olaf, einem der Stars aus dem Spiel "The Lost Vikings", zu star-ten, müßt Ihr im Fahrerauswahlbildschirm folgende Kombination eingeben. Haltet Select, L und R gedrückt und bewegt anschließend das Steuerkreuz nach rechts, bis Ihr zu Olaf gelangt. Nun macht Euch selbst ein Bild über die drei hervorragenden Fahreigenschaften (Beschleunigung 1, Höchstge-



Olaf, der verlorene Wikinger, taucht durch eine Tastenkombination als Rennfahrer wieder auf.

schwindigkeit 1, Kurvenlage 1) dieses Vorzeitpiloten. Zum Schluß wünschen wir noch allen Rock'n'Roll-Fans heiße Reifen und einen sieabringenden Bleifinger!

## NBA Jam (Super Nintendo)

#### Ballakrobaten gesucht!

In dem Spiel "NBA Jam" haben die Spiele-Designer geheime Spielfiguren bzw. prominente Persönlichkeiten versteckt. Um den Spieler Eurer Wahl zu steuern, müßt Ihr die untenstehenden Initialen eingeben. Zusammen mit der Eingabe des letzten Buchstabens drückt Ihr die daneben angegebenen Tasten gleichzeitig.

Spielername:	Initialen:	Tasten:
P. Funk	DIS	L, Start, A
Al Gore	NET	L, R, A
Bill Clinton	ARK	L, Start, X
Jamie Rivett	RJR	R, Start, X
Sal Divitta	SAL	L, R, X
Mark Turmell	MT	R, Start, A
Air Dog	AIR	L, Start, X
Scruff	ROD	R, Start, X
Kabuki	QB.	L, Start, X
Chow Chow	CAR	L, R, X
Weasel	SAX	L, R, X



Mit dem Code könnt Ihr Euch US-Präsi-

THEE TO	FYARY	110/200
	7	
1011		
	4	3

Na bitte, der US-Präsident höchstpersönlich punktet für Eure Mannschaft

### **Zombies (Super Nintendo)** Ein Blick nach vorn

Ihr kommt bei Zombies auf dem Super Nintendo nicht weiter? Gibt es irgendwelche Levels, die Euch unlösbar erscheinen? Dann haben wir hier die komplette Paßwörter-Kollektion für Euch:

Level 5: XHRS NBGW Level 9: Level 13: BFCB FKYQ Level 21:

Level 25: Level 29: XLZG Level 33: WJQK Level 37: BZVG Level 41: BRPK Level 45:

Jetzt könnt Ihr ganz nach Lust und Laune in die angegebenen Levels einsteigen und auf diesem Weg dem Grauen ein Ende setzen.

### Super Mario Kart (Super Nintendo)

#### Extraleben

Wem ist das noch nicht passiert: Man fährt Runde um Runde, Rennen um Rennen und iedesmal bei der Entscheidung fehlen die Karts, um die letzte Strecke oft genug zu üben, damit man eine Chance hat, zu gewinnen. Hier ein Trick für alle entnervten Super Mario Kart-Piloten: Versucht, innerhalb eines Cups dreimal die aleiche Position unter den ersten vier Fahrern zu erreichen. Schafft Ihr es also, dreimal 1., 2., 3. oder 4. zu werden, klingelt das Extra-Kart-Konto und Ihr bekommt einen Versuch hinzu. Schon sind die Chancen gestiegen, den Goldpokal endlich zu holen.

## TRICK ZONE

## Super Empire Strikes Back (Super Nintendo)

99 Extraleben

Wir haben eine versteckte Bonushöhle entdeckt, in der Ihr Euch für den extrem schwierigen Weg in der Wolkenstadt noch einmal mit ausreichend vielen Extraleben ausrüsten könnt. Diese Höhle befindet sich auf Han Solos Weg zur Gefriermaschine (3. Abschnitt innerhalb der Wolkenstadt). Nachdem Ihr dort mit der zweiten Plattform nach unten gefahren seid, geht nach rechts bis zu der Stelle, an der zum ersten Mal die schwebenden Kugeln auftauchen, die



Auch wenn es unheimlich erscheint: Han Solo sollte sich links in den

Final Fight 2

Gleiche Kämpfer

Wer kennt das nicht? Da

spielt man zu zweit und dann

wird man doch neugierig auf

den Kämpfer, den der andere

steuert. Dieser wiederum ist

mit ihm so zufrieden, daß er

ihn nicht hergeben möchte.

Damit das nicht zu unnötigen

Temperamentsausbrüchen

führt, probiert doch mal die-

sen Trick. Drückt auf dem

Titelbildschirm Unten, Unten,

Oben, Oben, Rechts, Links,

Rechts, Links, Drückt danach

der Abgrund. Laßt Euch an der linken Seite dieses Abarunds nach unten fallen. Ganz unten könnt Ihr nach links in die Wand gehen. Hier findet Ihr neben einigen Extraleben auch Waffenverstärkungen und vieles mehr. Habt Ihr alles erbeutet, geht zum Abarund und springt hinein. Jetzt beginnt Ihr wieder genau oben an der Kante zum Abgrund und könnt erneut in die Höhle gehen.

flüssiges Metall versprühen.

Hier befindet sich ein gähnen-



Einige Bonusgegenstände und - nach mehrmaligem Wiederholen bis zu 99 -

die L- und R-Taste gleichzeitig.

Jetzt verfärbt sich der Bild-

schirm blau. Wählt nun den 2-

Spieler-Modus an. Nachdem

der Spieler mit dem zweiten

Controller seine/n Helden/in

ausgewählt hat, kann der

Spieler am ersten Controller

den- oder dieselbe anwählen.

Schon gibt es keinen Grund

mehr, auf den Mitspieler nei-

disch zu sein, weil er angeb-

lich den "besseren" Kämpfer

## Aero The Acrobat (Super Nintendo)

Level überspringen

Hier eine gute Nachricht für alle, denen "Aero the Acrobat" ohne Paßwort- oder Speicherfunktion zu schwer war. Mit diesem Trick könnt Ihr die einzelnen Levels überspringen und so schnell zu dem Level vordringen, in dem Ihr zuletzt gespielt habt. Drückt im Titelbildschirm (dort wo START und OPTIONS zu sehen ist) folgende Tastenkombination: Unten, A, Unten, Y, Unten, A, Unten,

Y und Start. Das Spiel startet nun im ersten Level, als ob nichts geschehen wäre. Aktiviert jetzt mit Start die Pausenfunktion und drückt auf dem Controller: Oben, X, Unten, B, Links, Y, Rechts, A, L, R und Select. Schon habt Ihr das Level erfolgreich abgeschlossen. Wollt Ihr den nächsten Abschnitt ebenfalls überspringen, wiederholt den 2. Teil des Tricks im nächsten Level.

## Pop'N Twin Bee (Super Nintendo)

### Höherer Schwierigkeitsgrad

Wer dieses putzige Action-Spiel auf Schwierigkeitsgrad 7 bereits durchaespielt hat, wird mit Freuden vernehmen, daß wir einen Trick herausgefunden haben, wie Ihr den Schwierigkeitsgrad auf Level 8 heraufsetzen könnt. Wählt den Optionsbildschirm an und drückt dann folgende Tastenkombination: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A. Schon erscheint der "Game-Level 8", den Ihr ietzt anwählen könnt. Eines müßt Ihr jedoch bedenken: Durch die Tastenkombination habt Ihr die Tastenbelegung verändert. Achtet darauf, sonst erlebt Ihr während des Spiels eine böse Überra-

### Yoshi-Fan (Super Nintendo)

Einer der größten Yoshi-Fans ist Sandra Koch aus Berlin. Im Jahre 1992, noch bevor das Super Nintendo in Deutschland erschienen war, spielte sie bereits Super Mario World auf dem amerikanischen Super Nintendo, während eines Urlaubs in Florida. Von diesem Moment an, hatte sie den sympathischen Krötosaurier in ihr Herz geschloßen. Verständlich, daß sich seitdem alle Yoshi-Spiele in ihrer Sammlung wiederfinden. Doch natür-



Natur, spielt Badminton und Tischtennis und zeichnet gerne. Was, dürfte klar sein...Yoshis.

lich hat die 13jährige noch mehr Hobbies außer Nintendo spielen. So interessiert sie sich beispielsweise für Tiere und

## Zelda IV - Link's Awakening (Game Boy)

Suche nach Herzteilen



Eine Prise Zauberpulver bringt das Skelett in der Wijste zum Reden.

Ich habe einen tollen Tip für alle, die bei der Suche nach den heißbegehrten Herzteilen schon graue Haare bekommen haben. Sicher kennt Ihr alle die Durstwüste. Wie Wüsten es so an sich haben, ist es dort sehr trocken und staubig. Dennoch aibt es auch in dieser

Einöde einen Freund, der unserem Helden für sein beschwerliches Abenteuer auf der Insel Cocolint einen wertvollen Hinweis gibt. Um die begehrte Information über die Lage eines der Herzteile zu bekommen, müßt Ihr dem Skelett in der Wüste mit Eurem Zauberpulver die lang ersehnte Erfrischung verschaffen. Nachdem Ihr nun die Knochen zu neuem Leben erweckt habt, müßt Ihr nur noch gespannt der Schilderung lauschen. Und nun nehmt die Beine in die Hand, um keine Zeit zu verschwenden, das Geheimnis des Windfisch-Eis zu knacken. Viel Spaß beim Ausprobieren !

Wolfgang Ehlers, Kempten

### Star Trek - The 25th Anniversary (Game Boy) Probleme mit Kirk?

Für alle diejenigen unter Euch, die Probleme haben, Captain James T. Kirk sicher durch die Galaxis zu begleiten, möchte ich folgende Paßwörter präsen-

2. Planet:

0523.4 2. Navigationskarte: 7552.3

3. Planet: 4. Navigationskarte: 3516.7 Nun müßte es Euch eigentlich

3. Navigationskarte: 5570.

gelingen, die zwölf Teile des Disruptors zu finden und somit den Frieden im Universum wiederherzustellen.

Robert Peter, München

## Mitgliedsverpflichtung

Mitaliedschaft verpflichtet, denkt sich Kamil Cvitkovic aus Berlin. Zumindest hinsichtlich der Briefe, die der 16jährige regelmäßig jede Woche an Nintendo schreibt. Manchmal gehen sogar zwei Briefe in der Woche von Kamil bei Nintendo ein. Das nennt man wahre Begeisterung. Auch bei den Hobbies des Berliners steht Nintendo klar an erster Stelle, Gefolgt von zwei weiteren Freizeitbeschäftigungen: Star Trek und Basketball. Die bevor-



zuate Konsole von Kamil ist zur Zeit das NES mit seinen Spielen Super Mario Bros. 1-3, Zelda, Jurassic Park und Kid Dracula. Als Star Trek-Fan verabschiedet sich Kamil natürlich mit

## Parodius (Game Boy)

### **Eisiger Bonus**

Ich muß Euch einfach erzählen, was ich vor kurzem bei dem Spiel "Parodius" für den Game Boy herausgefunden habe: Im dritten Level dieses lustigen Action-Spiels ist ein Bonuslevel versteckt. Nachdem Ihr den Weltraum verlassen habt und in dem eigentlichen Level durch die eisbedeckten Höhlen fliegt, könnt Ihr nach einer Weile unter Euch ein Wasserloch entdecken. Fliegt durch diese Öffnung und Ihr gelangt in einen geheimen Abschnitt, in dem Ihr unzählige Extraleben sammeln könnt. Und das ist noch nicht alles - Ihr

gelangt anschließend automatisch in den Level 4 und habt nun aute Chancen, dieses verrückte Abenteuer zu bestehen.

Timo Öztürk, Bocholt



Das Wasserloch am Boden ist der Eingang zu einem Bonuslevel.

## **DER KLASSIK-TIP: Metroid (NES)**

#### Versteckte Energiecontainer!

In den Tiefen von Zebes sind insgesamt acht Energiecontainer versteckt. Davon sind sechs Stück offensichtlich zu sehen. Samus Aran kann zwar maximal auch nur sechs Stück mitnehmen, aber trotzdem ist es natürlich interessant, auch die beiden Versteckten zu kennen. Der eine ist in Brinstar verborgen, gleich nachdem Ihr am Anfana die beiden ersten blauen Schleusen passiert habt. Schießt nach oben an die Decke und der Energiecontainer wird sichtbar. Um ihn zu erreichen, solltet Ihr mit dem Eisstrahler einen Gegner an der rechten Wand einfrieren. (Tip für "Super Metroid"Fans: Vielleicht haltet Ihr mit Samus Aran auf dem Super Nintendo an einer ähnlichen Stelle Ausschau?) Zu dem zweiten versteckten Container gelangt Ihr nach dem Sieg über den Mini-Boß Kraid. Schießt rechts unten gegen die Wand und springt dann nach oben zur Tür. Jetzt schnell zur Kugel zusammenrollen und in



Nachdem Kraid besiegt wurde, kann sich Samus den Container holen

der Luft in Richtung des Con-



Oben in der steinernen Decke verbirgt sich der Container

## The Lost Vikings (Super Nintendo)

### Für Neugierige

Es ist schon eine langwierige Reise, die man mit den verlorenen Wikingern durchstehen muß, um ihnen nach Hause zu helfen. Allerdings macht es auch riesigen Spaß. Es soll allerdings auch Vikings-Fans geben, deren Neugierde ihnen einfach keine Ruhe mehr läßt und die unbedingt wissen wollen, wie es mit Baleog, Olaf und Erik weitergeht. Die folgenden Paßwörter wird diese Unaeduldigen beruhigen:

Level 1: BBBB Level 2: GR9T Level 3: TLPT Level 4: GRND Level 5: LLMO Level 6: FLOT Level 7: TRSS Level 8: PRHS Level 9: CVRN Level 10. BBLS Level 11: VLCN

Level 20: BTRY Level 21: JNKR Level 22: CBLT Level 23: HOPP Level 24: SMRT Level 25: V8TR Level 26: NFL8 Level 27: WKYY Level 28: CMBO Level 29: 8BLL Level 30: TRDR Level 31: FNTM Level 32: WRLR Level 33: TRPD Level 34: TFFF Level 35: FRGT Level 36: 4RN4 Level 37: MSTR

Level 12: QCKS

Level 13: PHRO

Level 14: C1RO

Level 15: SPKS

Level 16: JMNN

Level 17: TTRS

Level 18: JLLY Level 19: PLNG

### Super Pang (Super Nintendo) Levelanwahl

Wenn Ihr bei dem ausgewählten Schwieriakeitsarad ein bestimmtes Level des Tour Modus nicht bewältigen könnt, ist es Euch mit folgendem Trick möglich, das nächste anzusteuern. Nachdem Ihr durch "Game Start" in den Spiel-Auswahlbildschirm gekommen seid, müßt Ihr nacheinander die Tasten L, R, R, L betätigen und

anschließend das Steuerkreuz nach oben und unten bewegen. Dadurch gelangt thr in eine versteckte Level-Auswahl und könnt nun mit dem Steuerkreuz das gewünschte Level auswählen. Nun ist es für Euch als Buster Brother kein Problem mehr, die Welt vor den hüpfenden Blasen zu retten. Viel Spaß beim Ausprobieren!

### Run Saber (Super Nintendo) Verwandlungskünstler aufgepaßt!

Dieser einfache Code erlaubt es Euch, etwas mehr Farbe in dieses actiongeladene Modul zu zaubern. Für alle modebegeisterten Spielefreaks, denen das Einheitsgrau der cybernetischen Kampftruppe zu trist ist, haben die Spieledesigner eine Tastenkombination eingebaut. Dieser Trick ermöglicht es Euch, zu jeder Zeit des Spiels Einfluß auf das äußere Erscheinungsbild der jeweiligen Spielfigur zu

nehmen. Um die Kleidung bzw. deren Farbgestaltung zu ändern, müßt Ihr während des Spielaeschehens mit dem Start-Knopf eine Pause einlegen, um anschließend mit dem Select-Knopf einen tiefen Griff in die "Kleiderkammer der Helden" zu tätigen. Mittels dieser Kombingtion habt Ihr die Möglichkeit, Eure Spielfigur in acht modischen Farben durch dieses futuristische Abenteuer zu führen.

#### Verzweifelt Aus Esslingen-Berkheim erreichte uns ein verzweifelter Brief von Marco Schobner. Der 12jährige hatte wohl schon über zehn Mal

drei Jahren besitzt er einen Game Boy und ein NES, sowie

Veteranen unter Euch wissen. daß es beim ersten Teil dieses Weltraum-Action-Spiels eine Tastenkombination gab, mit der man unverwundbar sein und gleichzeitig noch die verschiedenen Levels anwählen konnte. Wer diesen Trick jedoch bei "The Secret Mission" ausprobierte, wurde enttäuscht - er funktionierte nicht. Aber ietzt

Wir haben das versteckte Optionsmenü entdeckt, in dem ihr diese Einstellungen vornehmen könnt. Drückt im Titelbildschirm (dort wo START und Schwierigkeitsarad angewählt werden können) auf Controller 2 gleichzeitig L, R, Start und Select. Schon erscheint der Extra-Bildschirm mit dem geheimen Op-

### Zelda IV -Link's Awakening (Game Boy)

#### Verpulvert?

Euch ist bei Eurem Game Boy-Abenteuer mit Link das Zauberpulver ausgegangen? Dann habe ich hier einen tollen Tip. der Euch den langen Weg in den Zauberwald zur Schlummermorchel erspart. Voraussetzung dafür ist allerdings das Kraftarmband. Also habt Ihr die Djinngrotte schon durchforstet? - Ja, dann kann ich ja loslegen. Begebt Euch

direkt in das Hexenhäuschen und hebt - mit Hilfe des Kraftarmbands - die Vasen hoch. Unter zwei dieser Vasen findet Ihr Säckchen mit Zauberpulver. Diesen Trick könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

Nun kann ich Euch nur noch viel Spaß beim "verpulvern" Eures Zauberpulvers wünschen.

Sascha Kreuzer, Troisdorf

## **NES-Experte**

Aus Rheda schreibt uns der 11 Jahre alte Alexander Kämmerer, der jedoch weder verwandt, noch verschwägert ist mit unserem Herrn Kämmerer aus der Redaktion. Alexander kann getrost als absoluter NES-Fan und -Experte bezeichnet werden, ist er doch Fan solcher Klassiker wie Ice-Climber, Track and Field, Duck Hunt und Kung Fu. Deshalb ist er auch ein wenig enttäuscht dar-über, daß sich das Club Magazin in letzter Zeit verstärkt den



Neuerscheinungen auf dem Super Nintendo-Sektor widmet. Dennoch, Fan bleibt Fan, zumal sich Alexander demnächst auch ein Super Nintendo zulegen wird. In seiner Freizeit zeigt sich der 11 jährige sportlich. Er schwimmt, fährt Rad, spielt Fußball und trainiert Karate

## Special: Turtles Tournament Fighter (Super Nintendo)

#### 10xContinue im Story Modus

Habt Ihr das nicht auch schon erlebt? Ihr spielt bis zum letzten Endgegner, seid kurz da-vor, das Spiel zu beenden, doch da macht Euch Shredder das Leben schwer. Ehe Ihr Euch verseht, sind all Eure Continues "den Bach runter" und Ihr müßt von vorne beginnen. Wir haben einen tollen Trick für Euch an Land gezogen, mit dem Ihr jetzt insgesamt zehn Continues habt. Das wird wohl reichen, um dem Oberbösewicht das Fürchten zu lehren. Drückt auf dem 2. Controller

während des Titelbilds zunächst dreimal den B-Knopf, dreimal den A-Knopf und danach siebenmal den X-Knopf. Wenn Ihr jetzt eine Explosion hört, dann hat es aeklappt.

#### Geschwindigkeitstrick

Für ganz Ungeduldige gibt es einen Trick, mit dem man die Endgegner direkt anwählen kann.

Wie Ihr sicherlich wißt, besteht bei Street Fighter II Turbo die Möglichkeit, die Geschwindigkeit zu erhöhen. Auch bei den Turtles habt Ihr die Möglich keit, eine weitere Geschwindigkeitssstufe zu bekommen. Probiert mal den folgenden Trick aus, mit dem das Wort "Geschwindigkeit" in diesem

Spiel eine völlig neue Bedeutung bekommt! Drückt, während das Titelbild zu sehen ist. auf dem 2. Controller Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts. Danach müßt Ihr zuerst den B- und dann den A-Knopf drücken. Wenn es geklappt hat, hört Ihr eine Stimme, die Euch "Excellent" nennt.

#### Neue Hintergründe

Wolltet Ihr nicht immer schon gegen eine/n Freund/in vor den Hintergrundbildern von "Rat King" oder "Karai" kämp-fen? Nur leider ging das bisher nicht, da man

sie nicht einfach anwählen kann. Gebt mal die folgende Kombination mit dem zweiten Controller und während des Titelbilds ein. Sie ermöglicht Euch, diese Hintergründe im 2-Spieler-Modus anzuwählen. Drückt L. R. L. R. L, R und zuletzt A. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, dann hört Ihr ein Explo-

Es hat Euch bestimmt auch schon geärgert, daß Ihr die Ultra-Verzweiflungstechniken im Story-Modus nicht einsetzen könnt, obwohl es manchmal wirklich praktisch wäre. Hilfe naht - in Form der folgenden Tastenkombination. Drückt dazu auf dem zweiten Controller während des Titelbilds Oben, Links, Unten, Rechts, X, Y, B, A, X, Y, B, A und X. Wenn es aeklappt hat, ertönt eine Explosion und Ihr könnt jetzt auch im Story-Modus die Ultra-Verzweiflungstechniken einsetzen.

Verzweiflungstechnik

im Story-Modus

#### Endgegneranwahl

Könnt Ihr es nicht erwarten, endlich "Karai" oder "Rat King" gegenüber zu treten? Gut, kein Problem, dann gebt auf dem zweiten Controller, während das Titelbild zu sehen ist, folgende Tastenkombination ein: X, Oben, Y, Links, B, Unten, A, Rechts, X und Oben. Wenn Ihr es richtia gemacht habt, ertönt eine Frauenstimme, die "Excellent" ruft. Jetzt könnt Ihr mit dem zweiten Controller im 2-Spieler-Modus die beiden Endgegner anwählen, wenn Ihr das Steuerkreuz von Shredder aus nach rechts bewegt.

## Wing Commander – The Secret Mission (Super Nintendo)

### Unbesiegbarkeit und Levelanwahl

Die alten "Wing Commander"-

die sensationelle Nachricht:

versucht, als Spielerprofil im

Magazin zu erscheinen, ohne

Erfolg. Einer seiner Freunde riet ihm sogar schon, sich an ein

anderes Magazin zu wenden,

um sein Glück dort zu versu-

chen. Doch das ist nun nicht

mehr nötig, denn Marco hat es

geschafft, er ist Spielerprofil im

Nintendo Magazin, Bereits seit

auch weiterhin ein treuer Nintendo-Fan bleibt.

eine ständig wachsende Anzahl von Spielen. Zu seinen abso-

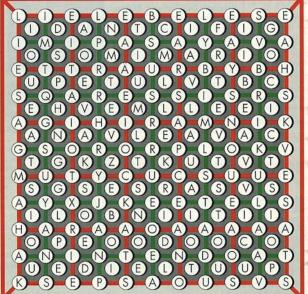
luten Favoriten zählen neben Mario und den Turtles auch Soccer und der Klassiker Ice-Climber, Wir hoffen, daß Marco

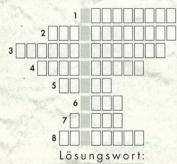
## KATSEL

## **Verwirrend!**

Sehr verwirrend ist unser heutiges Rätsel. In dem Buchstabenraster sind waagerecht, senk-recht, diagonal und sogar rückwärts acht Begriffe aus der Nintendo-Welt verborgen, die es

zu finden gilt. Setzt Ihr die Begriffe richtig in die Lösungskästchen ein, ergeben die grauen Felder von oben nach unten gelesen das Lösungswort.





- Eine Super-Mischung aus Tetris und Pac-Man.
   In diesem Spiel bekämpft man die Parasiten-
- 3. Das nächste große Projekt von Nintendo.
- 4. Sein Großvater besuchte einst das Empire State Building.
- 5. Rund und rosal
- 6. Er wirft mit seinen Gliedmaßen um sich.
- 7. Er hat einst Donkey Kong eingesperrt.
- 8. Jap. für Überlasse-Es-Dem-Schicksal-Laden.

#### Suchen und Wissen



Na sowasl Luigi hat den abgebildeten Schnipsel auf der Straße gefunden. Irgendwie kommt ihm der Ausschnitt be-kannt vor. Könnt Ihr ihm sagen, auf welcher Seite dieser Ausgabe sich der Schnip-



das gut gefallen hat. Wißt Ihr aus welchem?

Auflösungen aus Heft 2-94 Kreuzworträtsel: Trotz eines räumen hat Simon die-

kleinen Fehlers, war des Rätsels Lösung gar nicht so schwer: PAC-ATTACK

Nur für Kenner: 1. b

2. c 3. b

#### Impressum

Redaktionsleitung Redaktion:

Susanne Pohlmann (pn) Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm) Doris Kapraun

Redaktionsmitarbeit Spieltechnische Beratu Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt

Gestaltung:

Konsumentenberatung:

G.C.I., Yokohama Körner Rotationsdruck, Sindelfingen Workhouse Co., Ltd., Tokio ConTeam, Groß-Gerau Club Nintendo, Babenhäuser Straße 50

Postfach 1501 63760 Großostheim 01 30-58 06 (11-19 Uhr) 0 60 26-94 09 40 (13-19 Uhr)

Club Nintendo wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht

"1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Itd. All rights reserved.

"1994 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Itd. All rights reserved.

Alle im Club Nintendo veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten.

Die teilweise oder vollständige Vervielföltigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Go., Itd.

Nächste Club Nintendo Ausgabe: August 1994

